1989年9月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第9号通巻9号　平成元年7月7日第三種郵便物認可

390yen

マルカツ 勝PCエンジン

1989 9月号

アベニュー超新作ソフト特報
（大魔界村/ストライダー飛竜）



ここまできた
イース！
現場より
特急報告

トリプル完付録パンチ!!

移植ソフト完カタログ
アーケード移植天国

完保存版 パワーリーグⅡ
全選手データ下じき

（とじこみ――――Vol.3
天外魔境完攻略本）



新連載
超SF・RPGノベルズ
（山本弘&水野良の
SNE最強タッグ!）
サイバーナイト


Enjoy Hudson
「SUPER」はダテじゃないぜ!!
ファミコン版より圧倒的におもしろい。
その証拠写真がこれだ！
証拠① 街を荒らすドジラ！
証拠② にぎやかなマップ！
証拠③ おなじみの貧乏神！
証拠④ いじわるなウンチ！
証拠⑤ CM撮影ができる！
証拠⑥ 福の神も再び登場！
証拠⑦ カードは約40種！
証拠⑧ データも見やすい！
証拠⑨ スタッフの顔見せ！
証拠⑩ 一番乗りを大歓迎！
証拠⑪ 毎月変わるターン！
証拠⑫ 何かにつけてハデ！
証拠⑬ 突然新幹線に変身！
これがパッケージイラストだ！
(くれぐれもファミコン版とおまちがいのないように)
©1989 HUDSON SOFT
第1弾
SUPER 桃太郎電鉄
9月15日(金)発売予定 希望小売価格5,800円
※希望小売価格には、消費税が含まれておりません。
PC Engine
PCエンジン専用のデータ・セーブ・ユニットだ！
「S桃鉄」以外に、「パワーリーグII」にもOK！
希望小売価格 2600円 税別 8月8日発売
バッテリーバックアップシステム
天の声2
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所 札幌・名古屋・福岡


Enjoy Hudson
PC Engine
興奮度120%、スーパープレイ続出!!
HOMERUN
5回ウラ マンルイ
まるでグラウンドで観ているような嬉しい錯覚が君を襲う!
パワーリーグⅡ
8月8日発売決定 3メガ
希望小売価格5,800円
(消費税は含まれておりません)
バッテリーバックアップシステム
天の声2
全ゲームファン待望の夢のマシン!!
●単3電池2本で約1年間稼動●2キロバイトの大容量で、ゲームのバックアップが可能●気軽に求められる低価格を実現●予定小売価格2,600円(税別)●7月末発売予定
©1989 HUDSON SOFT
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

月刊マルカツ勝PCエンジン

SEP. CONTENTS

9月号目次

1989 ⑨ Vol.9 発行／角川書店

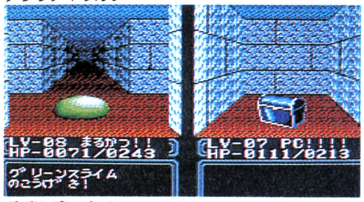
表紙イラスト／藤井啓誌

表紙ロゴデザイン・アートディレクション／高木和雄[AR+DA]

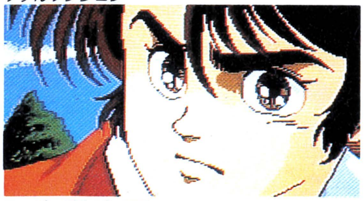




ブラッディウルフ



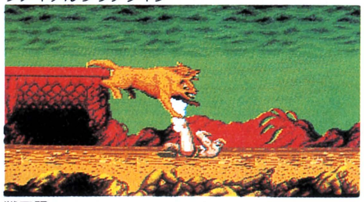
ダブルダンジョン



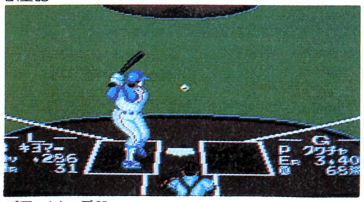
スーパーアルバトロス



ファイナルラップツイン



獣王記



パワーリーグII

とじこみ付録

反響騒然！

天外魔境

(完)攻略本Vol.3

エリア2&3 完全攻略ガイド+α



1巻、2巻と反響騒然！これでもか!! で完全攻略への道を極めます。エリア2〜3はこれで完璧。

付録1

移植続々！(完)カタログ

アーケード移植天国

いまPCエンジンに移植中の超人気アーケードゲームの完全カタログ。後半では〝こんなゲームを移植して欲しい〟の業界人インタビューつき。総力取材で(完)です。

移植ソフトの完全カタログ

付録2

(完)保存板

パワーリーグII

全選手データ下じき

マルカツおなじみのデータ下じきだ！ 全12球団＋オールスター2球団の全打者・投手のデータを搭載!! この一枚で『パワーリーグII』はパーフェクト制覇マチガイナシ。



《GAME INDEX》

※アイウエオ順

★掲載ソフトのうち
特に表記のないものは税別です。



SHOW撃波
震えるゲーム革命
CD-ROM²に熱くなる!!
SUPER
アルバトロス
コンピュータープレーヤーとのマッチプレーに挑む。マルチタップでトーナメントを制す。90ホール以上を多彩に楽しむゴルフゲーム。CD-ROM²はまさに一生モノ。さらにゴルフゲームを追求するとCD-ROM²は「シナリオモード」つき。謎のゴルフ組織との壮絶な戦いがキミを待っている。練習を重ね、経験を積み、試練を乗り越えろ。臨場感あふれる迫力のアニメーション、一流声優陣の生の声が感動をよぶ。ドラマはキミを強くする!
絶賛発売中!!
空前の人気!感動が走る!
ヴァリスII、音と映像の最前戦に立つ。
CD-ROM²がキミをはなさない!!
ヴァリスII
ヴァリスII・サウンド 8・23 ON SALE
東芝EMIよりCD/MT(ミュージックテープ)で同時発売決定!リアレンジ・バージョン7曲を含む計30曲収録。
CD/CT28-5530(税込定価¥2,575・税抜価格¥2,500)
MT/ZT24-5530(税込定価¥2,266・税抜価格¥2,200)
※ゲームにはCDシングルが付きませんのでご了承下さい。
お詫び
一部地域におきましては、「ヴァリスII」の商品が品切れとなり、皆様に大変ご迷惑をおかけしました。追加生産致しましたのでよろしくお願い致します。
「好きです。優子」アンケート当選者発表
〈ビジュアル賞〉■フロッピーカメラ 石原陽一(神奈川県) ■液晶カラーTV 新田 泰(大阪府) 門口なおか(新潟県) 渡辺重仁(大阪府) 水品人志(新潟県) 中西幸雄(大阪府) 〈サウンド賞〉■CDディスクマン 森下美洋(愛知県) 滝沢 清(新潟県) 庄田 真(東京都) ■アンプ付スピーカー 高山一朗(東京都) 牧野雅志(愛知県) 千田宇一郎(宮城県) 以上、敬称略
※優子賞オリジナルテレフォンカードは発送をもって当選とかえさせていただきます。
■経験者募集中!!
プログラマー・ゲームデザイナー経験者
●お問い合せは ☎03(235)9088 新日本レーザソフトまで
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作:新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT


PC Engine
絶対退屈させません〜!
ファンタジー映画(ゲーム)の主人公は、
君と酒井法子。のりぴーと君だけのストーリーを味わって欲しい。
全篇歌い、しゃべり、アニメしまくっているまさにCD-ROMならではの夢のゲームだ。
シネマトグラフィック・アドベンチャー・ゲーム
鏡の国のレジェンド
9月末
発売予定
CD-ROM²
価格未定
のりぴ〜と共演して下さい♡
© 1989 サンミュージック・プロダクション
© 1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
発売元: Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

竜族の少年と多彩なドラゴンたちの
本格冒険ファンタジー

杉田流仙

コンプコミックスデラックス
A5判 890円(税込)

ドラゴンウォーズ



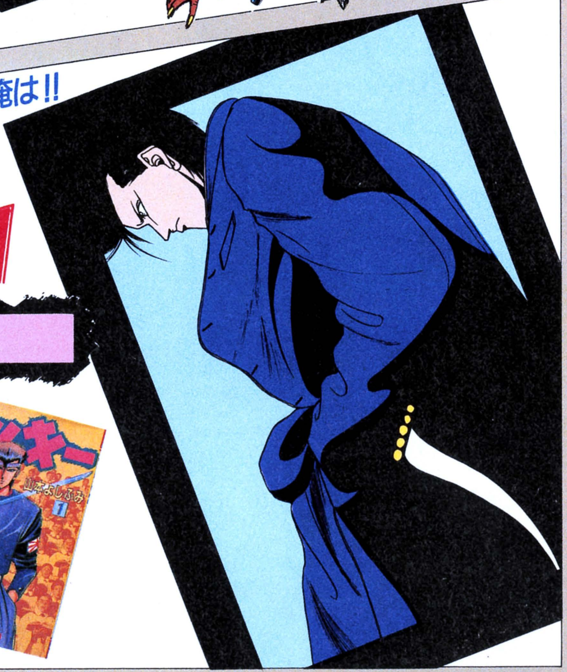


8月5日発売

爆笑じゃねーよ爆走してんだよ俺は!!
抱腹絶倒学園ギャグ!!

コンプコミックス

ヤンキー 1





山本よしふみ

B6判 490円(税込)

8月5日発売

●大好評発売中！

宇宙英雄物語❶	伊東岳彦
1・2・3てキメてあげる❶	大宮直依
ちぇりーげいる金❶	中津賢也
ラプラスの魔	MEIMU
刑事剣士Xカリバー❶	藤原昌幸
DX サイレントメビウス❶	麻宮騎亜
DX 精霊伝説ヒューディー	大野安之

●続々登場！

中津賢也ばらえてぃ	中津賢也
DX エルデガイン	円 英智
DX ウォーキングヘル	米田仁士

角川書店

気になるビジュアル画面を大放出！

イース



今月はオープニングや中つなぎなどのグラフィックがいっぱいできてきて、盛りだくさんの『イース』。この記事をみたら絶対欲しくなるぞ。

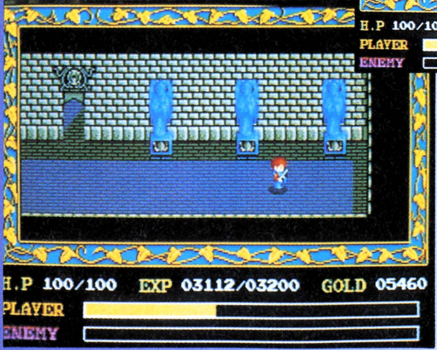
パソコン版を超えたデキにビックリ!!



⬆とにかく原作に忠実に作ってあることがよくわかるね。



➡ショップのグラフィックは大幅にパワーアップ！



⬅似たような風景ばかりなので迷わないように気をつけよう。



➡ここのスポット処理がなかなか苦労したという。

毎月ほとんど連載と化しているCDロム版の『イース』。移植の状況などの情報が刻々と伝えられるため、期待はかなりふくらんできていると思う。今月はその期待にさらに追い打ちをかけるかのごとく、たくさんのグラフィックがあがってきたのだ。

ワクワク気分でみせてもらったのだが、これがなんと想像を絶するようなできばえだったのだ！

本当に動いているところをみせられなくて残念！　という心境にいやでもなってしまうほどすばらしいできばえになっている。

これは文句なく今までのどの移植版とくらべても最高。移植版とはいえ、ここまで原作を忠実に再現しつつさらにすべての面でプラスアルファされたゲームがあっただろうか!?　と自問してしまうくらいなのだ。とにかくできる限り多くの写真を掲載したので、このすばらしさを少しでも感じてもらえたらと思う(そして『イース』のためにお金を貯め始めてくれるともっとうれしい!?)。

そして今度はゲーム自体の移植状況なんだけど、こちらはだいたい『イースⅠ』部分が完成したところらしい。ちょうどシナリオ的には半分くらいきているということだね。現時点では『イースⅡ』部分の移植に入っているということなので、かなりペース的に早いようなのだ。このぶんだと、ユーザーの手元に届くまでそれほど時間はかからなそうな気配も……。

そしてお次はなんと『イース』のすばらしい音楽をアレンジしてくれる人が決定したという情報だ。

その人の名は米光亮さん。現在市販されている『イースⅠ』のCDに収録されているアレンジバージョンはこの人の作品。グラフィティー"シリーズのアレンジもこの米光さんが担当しているということで、これはすばらしいCDサウンドが展開されそう。

ちなみに曲目は全部で28曲ですべて原作のアレンジ。また、どこでどの曲がなるということに関しては原作に合わせるとのこと。

これで期待度もますますアップ。

このグラフィックは

オープニングデモ

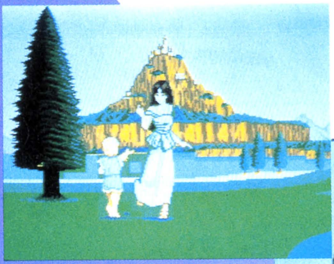
ビジュアルその1

CDロム版『イース』にはゲームスタート前とスタート後の、2種類のオープニングデモが用意されている。1つめはこちら、電源を投入すると始まるデモの方だ。こちらではこのゲームが始まるまでのイースの歴史が語られる。もちろんこのデモはすべてCDロムだけのために描き起こされたグラフィックばかりなので、パソコン版をクリアした人でもみていないはず。それだけに改めてCDロム版をプレイする価値も十二分にあるというわけだ。

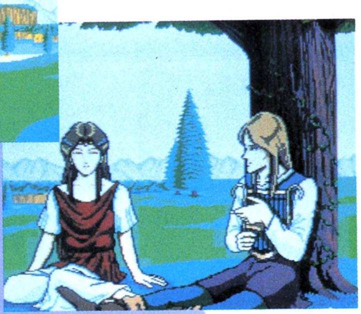
もちろんどの画面もアニメーションするし、演出効果もバッチリ。さらになんと完成版ではナレーションなどの声も入ってくるため、今までにはないイースを体験できることは間違いなさそうだ。



⬆薄暗い闇の中で稲妻が、まるで冒険者の侵入を阻むかのようにあやしく光っている。



⬆かつてのイースは希望と喜びに満ちあふれていた。



➡恋人たちだろうか、木陰で楽しく語りあっている場面。

オープニングデモ

ビジュアルその2

こちらはスタートボタンを押した後のデモ。冒険者アドルの航海に始まり、イースの紋章に6冊の本、詩人でありゲームに大きくかかわってくるレアなどのイメージグラフィックが流れていく。なんとなく『イースⅠ』のおまけ小説を再現しているようでカッコイイのだ。



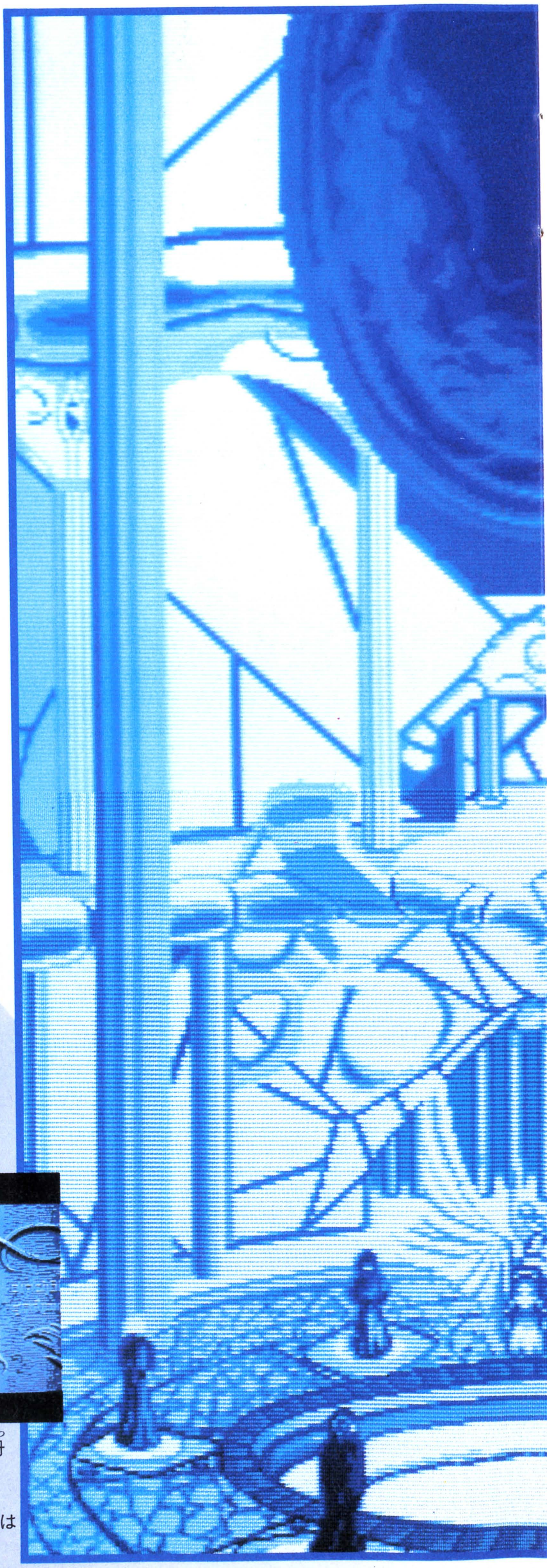
⬆冒険者アドルは船に乗り込み、このエステリアにやってきた。



⬅詩人のレア。アドルの冒険に大きくかかわってくる。ハーモニカを吹くのが得意。

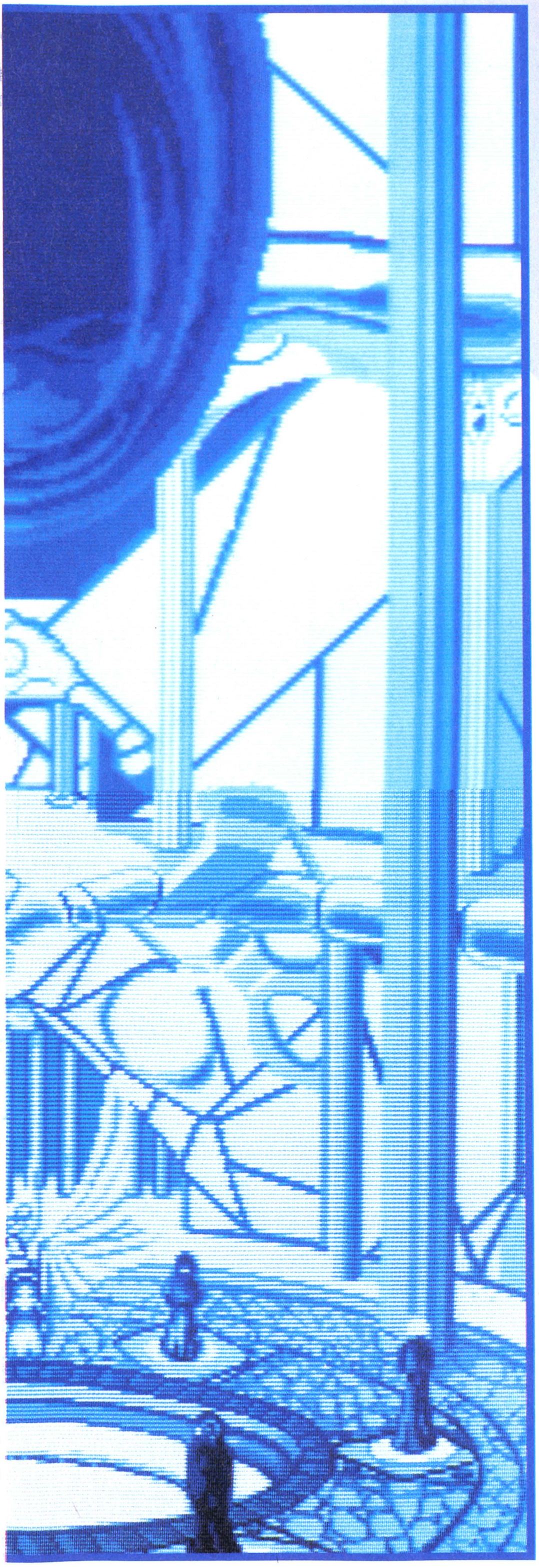


⬆左にスクロールしながら6冊の本が次々に映し出される。



➡2人の女神と6人の神官によりイースは統治されている。上にあるのは黒真珠。

一見の価値あり!!



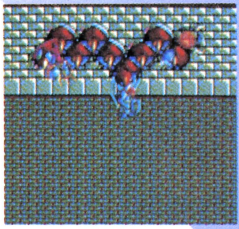
ボスキャラたちもイキがいい！

『イース』の魅力で、その壮大なストーリーや謎のほかに、アクション性も忘れてはならない要素の1つ。とくに要所要所に現れるボスキャラはどれも個性的な動きをしてプレイヤーの行く手を阻んでくるのだ！ 彼らを倒し先に進むためには、十分な体力とプレイヤーのテクニックが要求される。つまりゲーム中に出てくるキャラクターはさることながら、キミの指も鍛えないとクリアはできないというわけだ。また、キャラクターの動きは非常になめらかなのでより迫力のある戦いが期待できるだろう。

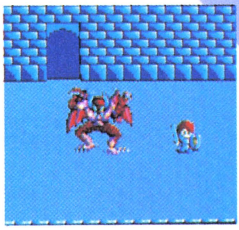
『イース』でのボスキャラ大公開



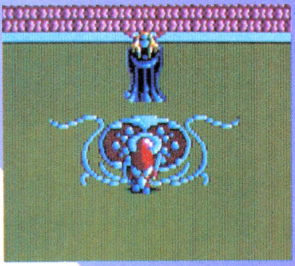
➡神殿で出会う初めてのボス。炎に気をつけろ！



➡パソコン版ではあっさり倒せるボス2。



➡小さなこうもりが集まって巨大なモンスターに！



⬆『イースI』の最後のボス、ダルク＝ファクト。



⬅カマの動きを覚えておかないとまず勝てないカマキリ男。



⬅岩の破片をあたりじゅうにばらまくボス。迷惑なやつだ。

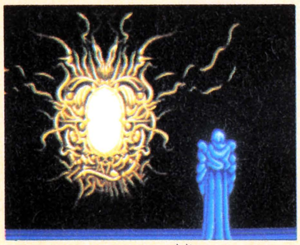


⬅おそらく『イースI』で最強と思われる鬼火兄弟。

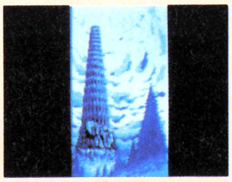
中間ビジュアルもちょっとだけ……

最初の方で『イースI』の部分は完成したと書いたけど、『I』と『II』の中間ビジュアルも少し見ることができた。

今のところパソコン版とほぼかわらないグラフィックだが、これはまだまだ試作段階なので、今後これに改良を加えてよりグレードの高いものにしていきたいとのこと。もちろん登場キャラもすべてしゃべるのでお楽しみにね。



⬆ダルク＝ファクトが倒されるとまた別のところで不穏な動きが……。

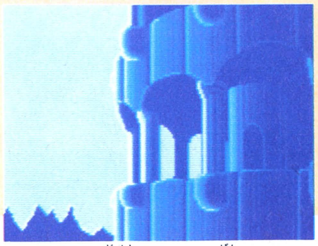


⬆ダームの塔が光に包まれ、アドルは天空の国イースへ。



⬆ここの動きも負けず劣らずのすばらしいでき。

⬇静まりかえったダームの塔に日が昇る。はたしてアドルは無事なのだろうか…？



ボスキャラの画面はパソコン版です

アーサーが魔物どもに敢然と立ち向かう！



PCエンジンの

NECアベニューから

高純度完全移植への妥協なき挑戦

本誌の移植チャートでも読者の呼び声がひときわ高かった、カプコンの2大作品『大魔界村』と、『ストライダー飛竜』。この2作品が、ついにPCエンジンに登場することが決定した。限りなくアーケード版に近い手ごたえのものをユーザーの手元に！　ということで、NECアベニューでは奮闘努力の日々が続いている。

　写真はアーケード版です

超期待作情報を入手!!

『ダライアス』『アウトラン』に続く大物アーケード移植決定!!

カプコンCPシステムの性能を、PCエンジンにどこまで反映できるか!?

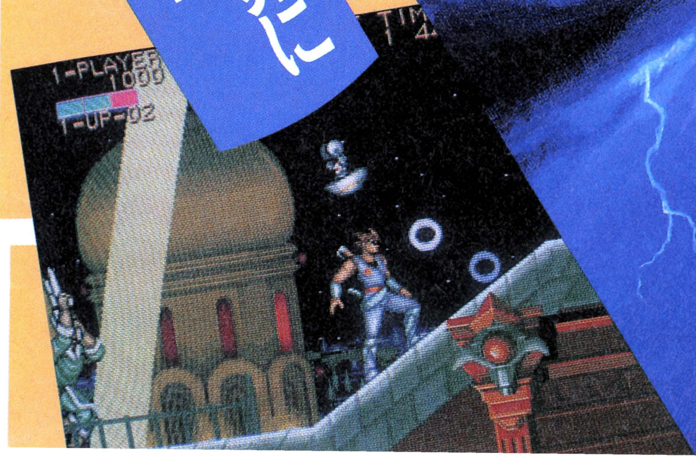
アーケード版ではおなじみのとおり、この2作品はいずれも「カプコンCPシステム」を採用している。高精度で色彩豊かなグラフィック、繊細なキャラの動き、そして格調の高いサウンドなどが特徴なのだが、これらの魅力をPCエンジンのハードでどこまで引き出せるかが重要なポイントになってくる。とくにアーケード版のファンは細かい部分にまでこだわりがちだから、これまで以上にハードの性能を駆使しなければ、再現は困難だろう。とにかく、満足のいくものが出ると確信して、期待したい。

ストライダー飛竜



飛竜が帝都を舞う!! サイファーが闇を斬る

ハードの限界に迫る!!



魔物が笑い、嵐が吹き、地が裂ける!!

多重スクロールの美しさに期待!!



グラフィックから難易度までであくまで「完全移植」

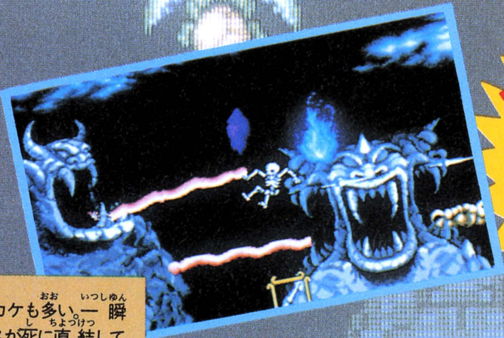
「とにかく難しすぎて……」とザセツした人も数多いアーケード版。死ぬと思いっきり戻されてしまうところがその原因の１つなのだが、これは国内版での話で、海外版は死んだその場所からもスタートできるのだそうだ。ＰＣ版にはこの両方のモードが１つのソフトで選択できるらしい。これはおトク！

また気になる点としては、グラフィック。背景の多重スクロールがアーケード版では〝ウリ〟の１つだったが、これをＰＣで忠実に再現するというのは、かなりハードな作業。しかし「完全移植」が目標である以上、この難題に取り組む姿勢は十分だ。キャラの動きやサウンドにも期待したい。



いたぶられ役の代表・豚男。敵キャラはクセのあるヤツらばかりだ。

刺激的恐怖



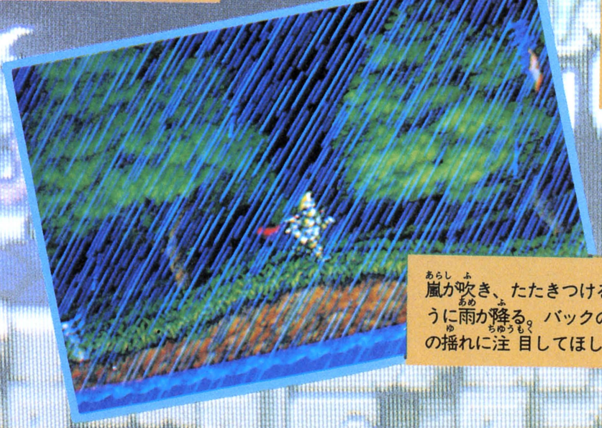
難解なシカケも多い。一瞬の判断ミスが死に直結してしまう。



巨大さと不気味さで圧倒するボスキャラたち。確実な攻略法を練るのだ。



水晶の美しさと、魔物の不気味さ。このミスマッチがいい味出している。



嵐が吹き、たたきつけるように雨が降る。バックの木の揺れに注目してほしい。

やっぱし不気味!!

これはアクションゲームの革命児だ！

なめらかな動き再現できるか!?



ゲームとしてのスケールダウンはしないはずだ

このゲームを移植する上での最大のポイントになるのは、あのなめらかなキャラのアニメーションを、どこまで処理できるかである。すでに出ている海外用アーケード版では、その点を気にしすぎたため、キャラが小さくなって迫力に欠けるものになってしまったそうだ。これでは成功とはいえない。

現在のハードでアーケード版と寸分違わぬ出来のものを作るとなると、これはかなりツライ話。パワーアップを図った次世代機種での移植も考えられないことはない。――いずれにしろ、よりアーケード版に近いものの登場が期待できることはマチガイなさそうだ。



重力が上下逆。このような奇抜な場面も、このゲーム独特のもの。

大胆な構成とアクション!!

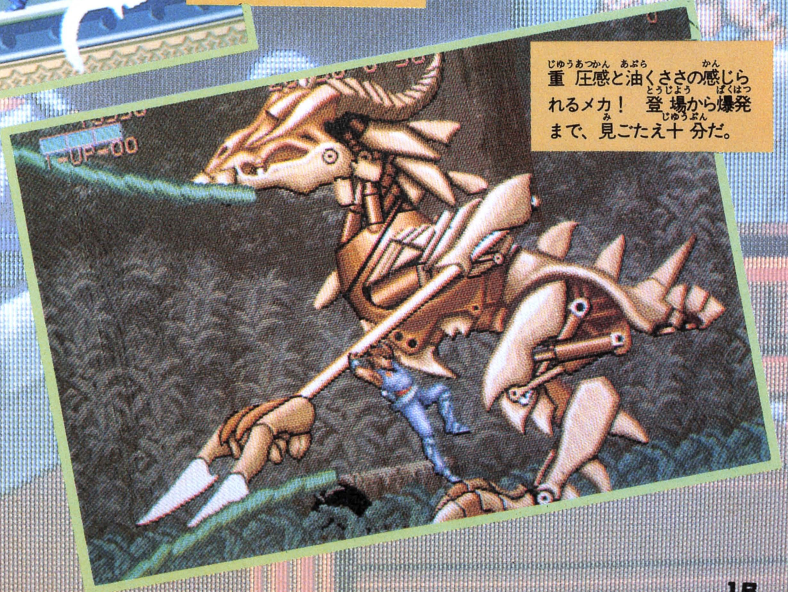
キャラこそ"命"！



侯王24人衆が次つぎと合体し、ムカデメカ「ウロボロス」に！



急斜面を駆け下りる高速スクロールシーン。サウンドも緊迫感をそそる。



重圧感と油くささの感じられるメカ！ 登場から爆発まで、見ごたえ十分だ。

トピックス

『ダブルダンジョン』に続きメサイヤ(NCS)が新作ソフトを4本発表!!



『ガイアの紋章』や『改造町人シュビビンマン』などでおなじみのメサイヤことNCS。ファンをアッと言わせるような新作が、これからドドーンと出てくるぞ。今回紹介する4作品も、どれも期待大のものばかり。今、メサイヤが最高にノッてるぜっ!!

CDロム参入も決定 タイトルは「ソル・ビアンカ」

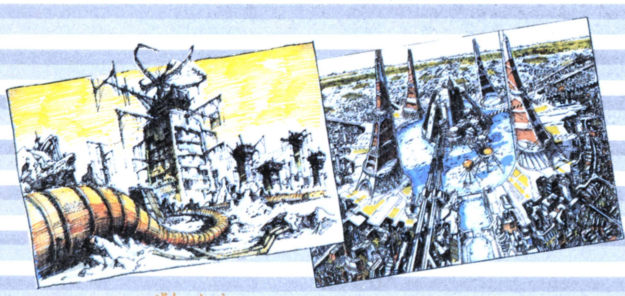
大作RPG完成近し

年内発売に向け製作進行中



5人の美女が繰りひろげる海賊船「ソル・ビアンカ号」の未来は!?

RPG(ロールプレイングゲーム)の原点は、「役割を演じる」こと、プレイヤーがキャラとしてストーリーを味わう、というところに、その楽しみがある。このソフトは、アドベンチャーの要素を取り入れたRPG、いわば「ストーリーゲーム」なのだ。ビデオアニメともタイアップした、大型企画なのだ!



全8章からなるマルチ・ストーリー

ストーリーのシナリオは、長編4本、中編・短編各2本の、計8本。今までありがちだった戦闘シーンのわずらわしさを排除し、ストーリーをメインで楽しめる設計になっているのだ。キャラの行動によって途中の展開が変わる「マルチストーリー」は、テーブルトークRPGの経験者がシナリオを担当。これは期待できる!もちろんCDロムだから、AV効果はバッチリ。

各ジャンルを席巻する期待作ソフトが一挙に

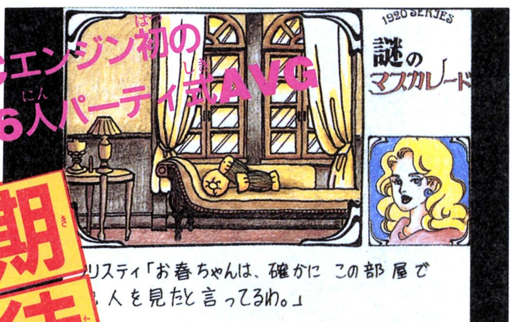
Huカード
来春
発売予定

謎のマスカレード

豪華な西洋館に連続殺人が……

これはパソコンゲーム『琥珀色の遺言』(リバーヒルソフト)を題材に、PCエンジン用に新趣向を加えてアレンジしたもの。
個性あふれる5人の仲間と共に、主人公の探偵・円陣龍之介が、連続殺人事件の捜査・解決にあたるミステリー・アドベンチャーだ。メンバーの特殊能力を活かしたユニークな捜査や、相手の反応を伺いながらの尋問、劇的AV効果などに期待!

PCエンジン初の6人パーティ式AVG



⬆ゲーム画面はこんなふうになるらしいぞ。

Huカード
来春
発売予定

飛装騎兵カイザード

本格派のSF SLG

SLGのスタイルを基本に、RPG的要素を強めようという意図のSFシミュレーションだ。
「異星からの侵略」というストーリー上に、地上・宇宙・月面・要塞などの舞台で繰り広げられる10のシナリオが用意されており、それぞれ任務も違う。
他にも敵との会話や、アニメーション処理をした戦闘シーンなど、アニメファンにはこたえられない部分も数多くあるぞ!



戦闘状況によりキャラがフォルムチェンジ



⬅リアルなメカがたくさん登場しそうだ。

Huカード
11月
発売予定

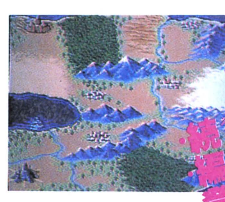
ガイフレーム

ストーリーの結末は、誰も予測できない‥‥



ファンの期待に応えて登場した、『ガイアの紋章』の続編だ。
舞台は前作の数千年後。メカニックを駆使した科学戦と、光と闇の魔法が交錯する世界だ。
シミュレーション+RPGの新展開方式や、「新兵器生産」のタイミングが戦局に影響を与える「ランダム・イベント」など、ストーリー進行にも期待が持てるぞ!
前作を知らなくてもOKだヨ。

『ガイアの紋章』の続編登場





⬆グラフィックがキレイだね。



⬅RPG的要素のある本格派SLG。

PRESENT

待ちに待った夏休み。でも毎日ゲームばっかりやってちゃダメだぞ!! ちゃんと夏休みの宿題もやろうね!! きちんと宿題をやったキミにはこのプレゼント、あげちゃう!!

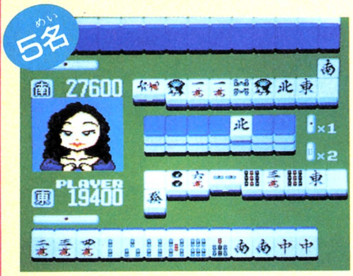
SOFT

麻雀、野球に時代アクション。今月はこれで遊んじゃおう!!

わいわい麻雀

ビデオシステム／発売中／¥5,800

5名

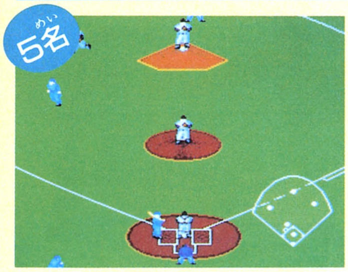


⬅初心者から上級者まで、みんなが楽しめる麻雀!

パワーリーグII

ハドソン／8月8日発売／¥5,800

5名



⬅前作をさらにパワーアップして、キミの前に登場だ!

武田信玄

エイコム／7月28日発売／¥5,600

5名



⬅キミは武田信玄となって、みごと上杉謙信を打ち倒せ!!

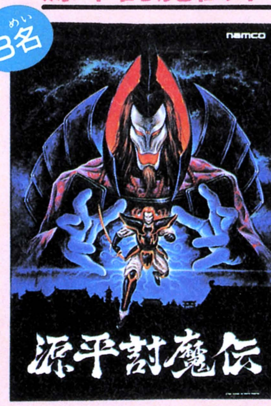
GOODS

ナニがナンでも絶対ほしい、マニアのグッズをズラーリそろえたぞ!!

源平討魔伝ポスター

3名

ナムコ



⬅ご存知、アーケードの『源平討魔伝』ポスター。なんとB全版だ!!

レモンエンジェル「夏的魔女」テレカ

3名

富士見書房



⬅レモンエンジェルの写真集「夏的魔女」の発売を記念してテレカをプレゼント。写真集は、¥2,000で富士見書房から発売中!!

サイドアームTシャツ

3名

NECアベニュー



➡アーケード版そのままの魅力たっぷりなSTG『サイドアーム』のTシャツだ!

「福袋」

3名

NECアベニュー



⬅『獣王記』の発売を記念して、NECアベニューから福袋のプレゼント。

麻雀学園ビデオ

10名

フェイス



⬅付録で付いてくるオマケのビデオじゃないバージョンの『麻雀学園』のビデオだよ。これは必見!!

ヴァリスII CD

日本テレネット
東芝EMI

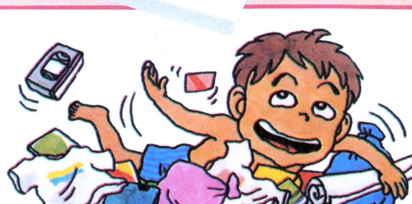
10名

NOW PRINTING

➡パソコン版とCDロム版の『ヴァリスII』のサウンドがこの1枚で聞けちゃう、スグレモノ!

応募方法

プレゼントの希望者は、今月号に付いているハガキのアンケートに答え、このページの中でキミの希望するプレゼントを明記して、㊒PCエンジン編集部まで送ってね!! しめ切りは8月29日(当日消印有効)。切手も忘れずに貼ってね。



 イラスト／杉山真理

NEW Soft TIMES

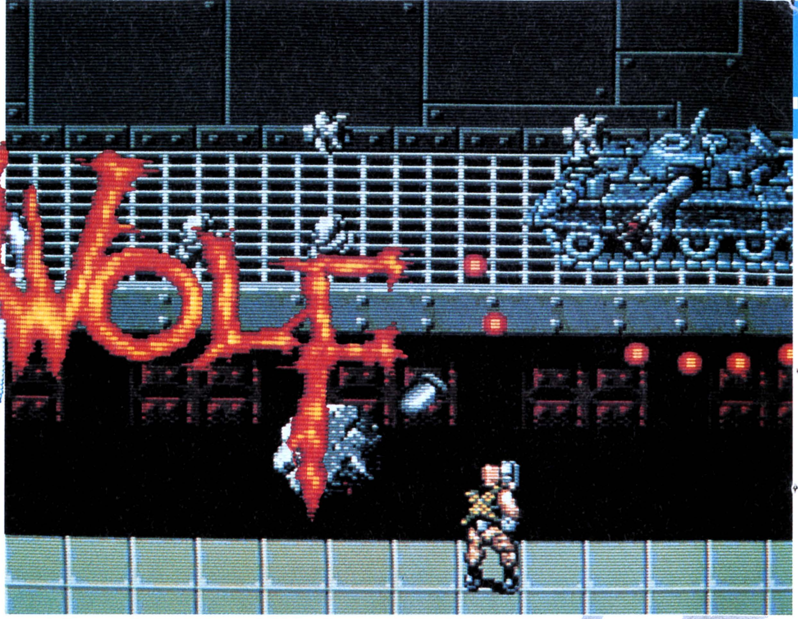
夏休みだあーっ！　てなわけで、夏休みはPCエンジン関係のイベントも、各地で大にぎわいになりそうだ。わがニューソフトタイムスで紹介している、発売前の新作ソフトたちも、会場に行けば、キミたちの目でしっかり見ることができるぞ。もちろん、出かけるときは本誌をお忘れなく。



ニューソフトタイムス

イラスト／中沢数宜





今年の2月に、アーケードでお目見えした、『ブラッディウルフ』が、早くもPCエンジンに登場だ。嵐のような敵の攻撃をくぐり抜けて、誘拐された大統領を無事救出するのがキミに課せられた極秘任務だ。作戦の成功を祈る！

データイースト／9月1日発売／¥6,500／ACT

緊急指令「大統領を救出せよ！」

アーケードでは2人同時プレイで、大統領を救出すれば任務終了だった。しかし、このPC版は1人プレイ専用なので、ストーリー展開が変更されている。救出した大統領と引き換えに自分が囚われの身となってしまうのだ。そこで、もう1人いる主人公を使い、捕虜になってしまった自分（?）を救出して、無事任務終了。エンディング！　になるわけだ。

ゲームは、縦横任意スクロールで、途中で捕虜を助けたり、アイテムを取りながら進む。ステージは全部で8つ。その面のボスを倒せばステージクリアだ。ゲームはダメージ制で、最大LIFEは6ポイント。各ステージ5回までコンティニューができるぞ！


➡筋肉ムキムキ、イーグルですぅ。サイバーだぜぇ。

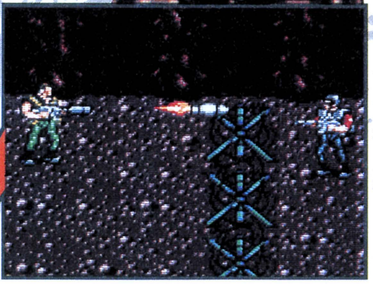


⬆「わかったらサッサと行け!」なんて、まったく人使いの荒い大佐だなあ〜。

⬇うひゃあ！　浮遊メカが迫ってくる。あの電撃にやられたらイチコロだ〜！



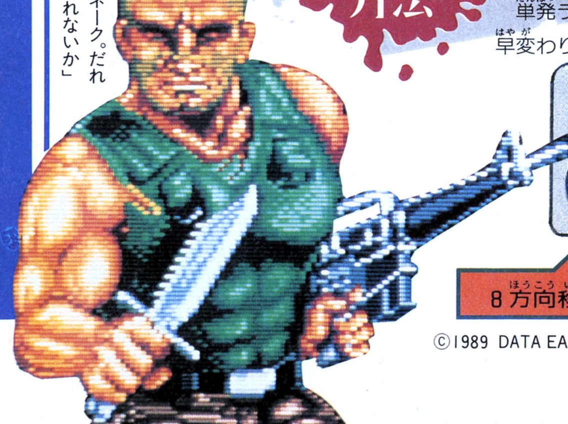

⬆ここは沼。水中兵が次々に襲いかかる！　正面には手榴弾兵が…。

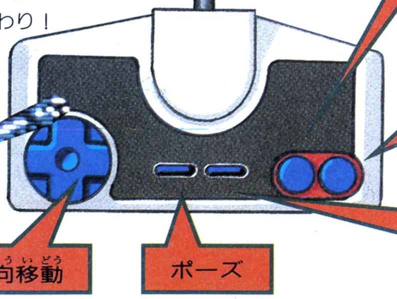

⬅IIボタンで、ライフル、ショットガン、バズーカ砲を発砲するんだ。

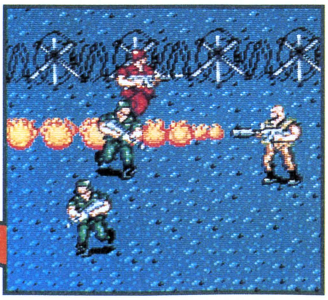
操作方法

アーケード版は3ボタンだったけど、PC版ではランボタンで代用している。ジョイスティックでは無理があるけど、パッドなら全然問題なし。

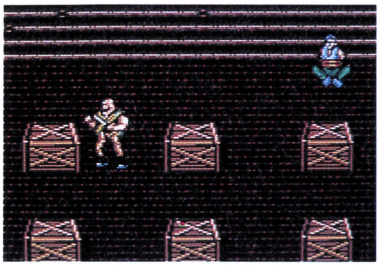
単発ライフルも連射パッドでマシンガンに早変わり！


➡「オレはスネーク。だれか一〇一をくれないか」




⬅ランボタンで、手榴弾と火炎放射器を使う。ポーズはセレクトボタンだよ。

アイテムを取って戦闘力UP！

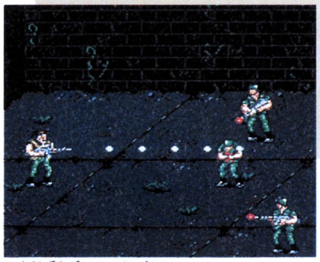


建物や輸送トラックの中に敵の補給物資がある。それをナイフで開けるとオイシイ武器やアイテムがあるぞ。なかでもＬＩＦＥが１ポイント増える「筋肉増強剤」は必ず取ろう！

ただし、ノーマル手榴弾以外はストックが効かない。つまり、他の武器を取るとそれまで持っていた武器はなくなってしまうから注意が必要だ。

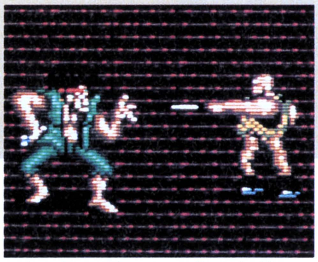
また、ライフル以外は弾数に限りがあるからムダ撃ちしないように！ 一番のオススメは、火炎放射器だね。

ライフル



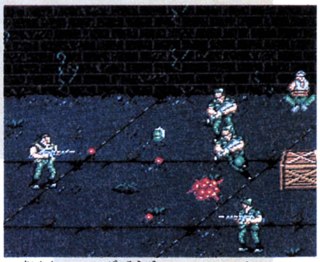
⬆弾数無限！ 単発だが、ザコならこれで十分だ。最初から持っている装備だ。

ナイフ



⬆箱を開ける時や、ある敵と戦う時に必要。これも最初から装備している。

手榴弾



⬆最初から20発装備している。唯一、ストック可能な武器だ。

火炎放射！



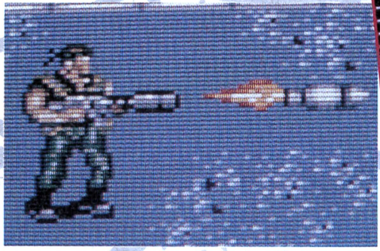
⬆これがいちばんオススメの火炎放射器！ 敵を貫通するから、非常にオイシイのだ。

ショットガン



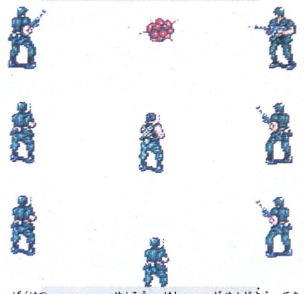
⬆７方向に弾が飛ぶショットガン。破壊力が小さく、連射も効かず、35発しか持てないが、ザコを一掃するには便利だ。

バズーカ砲



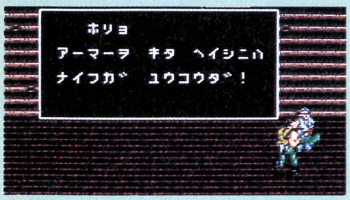
⬆お〜、ミサイルバズーカだ。ザコ兵なら、どんなやつでも１発でしとめることができるぜ〜。

閃光弾



⬆爆発とともに閃光が走り、画面上の敵を金縛りにしてしまうぞ！ いわゆる、タイムストッパーみたいなものだね。

捕虜を助けて情報アイテムを入手だ

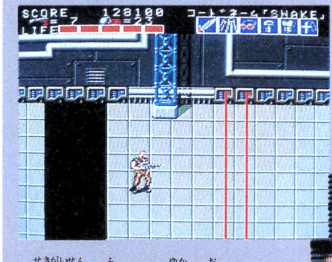


捕虜を助けるといろんな情報を教えてくれたり、アイテムをくれるぞ。手榴弾をぶつけると捕虜は死んでしまうから、敵といっしょにフッ飛ばしたりしないように！

おたすけアイテムetc.

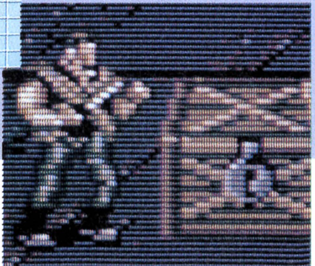


これらのアイテムは、なくても先へ進めるけど、あった方が非常に便利という代物。足ヒレは水中の動きが速くなるし、ボディアーマーはダメージを受けにくくなる。特にカギは重要！ これがないとカギのかかった箱は開けられなくなってしまうぞ！



⬆赤外線に触れると床が落ちる。スコープはちゃんと持ってるか？

⬇カギを持っていないと開かない箱。おいしいアイテムが入っているぞ！



パワフル手榴弾



⬆ノーマル手榴弾の数倍の破壊力をもつ。浮遊メカもこれ一発で破壊できるぞ！ ただし、10発しかないけど…。

ブラッディ 血だらけ な名場面集 あれこれ

STAGE 1 破壊された街

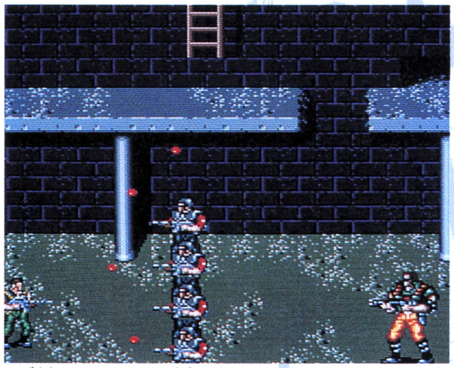
いよいよ敵陣に潜入！　ライフル1発で死ぬザコ兵がウヨウヨしている。バイク兵はバイクを横取りしてナギ倒せ！　バイクに乗っている間は無敵だが、ガス欠になると自爆するからメーターが0になったらポイ！　しよう。

バイクに乗れば無敵！

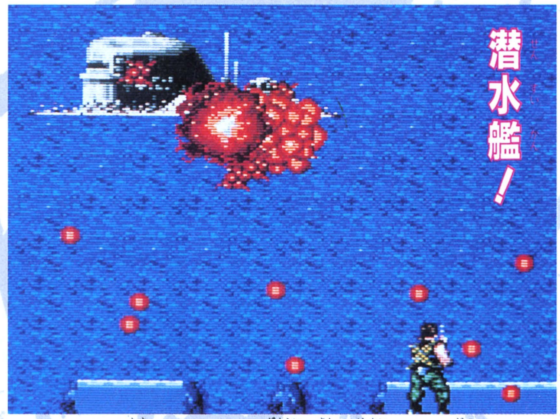


⬅ヘイヘイ！　ひき殺すぞ〜！　どけどけ！　無敵だぜぇ〜い！

ショットガン男



⬆手下のアーマー兵を盾に使う、キタネー奴。アーマー兵を倒さないと、ショットガン男を倒せないぞ！



⬆で〜た〜！　弾はバラまくわ、魚雷で岸を破壊するわ、実にやっかいな奴。なるべく岸を破壊されないように戦え。

STAGE2 大統領専用機が消えたジャングル

潜水艦を沈めたら(?)、輸送ヘリでジャングルへ。川岸に着いた所で火炎モヒカン男と遭遇。「あついぜ」とワメキながら体中から火をまきちらす変なヤツ。パワフル手榴弾でフッ飛ばせ。川を渡るといきなりヘリが！　こいつのミサイルは強力だぞ!!



⬆ヘリの飛行シーン。雲海が多重スクロールするぞ。



⬆パラシュートで降下。目立つんじゃないかなぁ…。

火炎モヒカン男



➡正面に立ってるとロケット弾が飛んでくる。斜めから攻撃せよ。

⬅この男の正面にいると、火炎放射を食らうぞ！　斜めから攻撃だ。



➡川の中では動きが鈍る。敵の動きをよく見て進もう。



要注意のザコ



マシンガン兵

⬆やたらめったに乱射する奴。見たらすぐ倒せ！



命知らずの男

⬆突進してきて、自爆するとんでもない奴。



アーマー兵

⬆防弾チョッキを着ている。ナイフで倒そう。

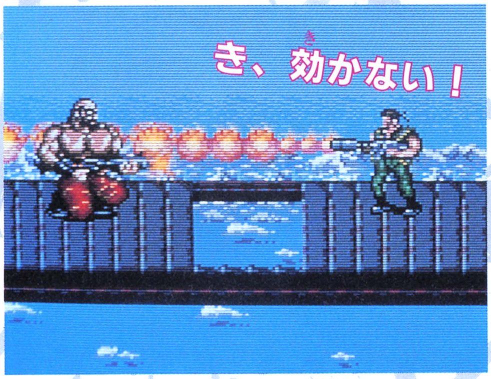
STAGE3 危険なガケ

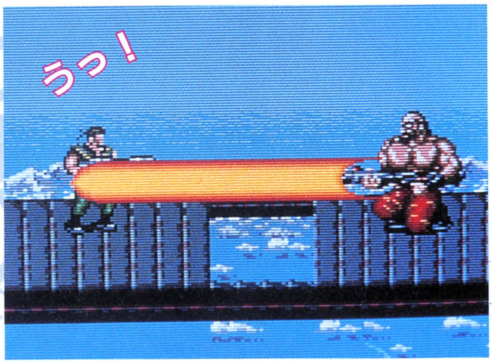
ステージ後半でつり橋を渡るのだが、このつり橋はところどころ橋板がない！　当然、足をすべらせたら谷底へ…。ジャマするザコをうまく処理して、慎重に進もう。ボスの波動砲男は、ジャンプ後の一瞬のスキを突いて倒せ！



⬅なんだなんだ、この丸太はどこから転がってくるんだ。

恐怖、波動砲男！





⬆➡タイミングを見て、ジャンプして波動砲をよけろ！　橋から落ちても死ぬぞ！　タイミングさえつかめれば楽勝のハズ。

STAGE4 大統領はココだ！

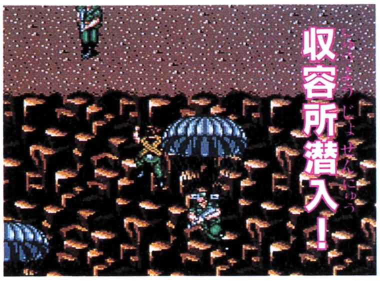
いよいよ大統領が拉致されている収容所に潜入だ。敵の数も増えて、一段とキビシクなるぞ。　ボスとの対決では、ナイフしか使えない。ブーメランで銃を壊されてしまうからだ。さあ、ボスを倒し大統領を救出しよう。そして…。



⬅なにぃ！　定員オーバーだとぉ〜！　そりゃねーよぉー。うるうる〜！



⬅そして彼は囚われの身となった。お国のために働いた彼をこのままにしてはいけない。さあ出撃！



⬆えっちらおっちら、ガケを登り切るとそこは収容所。大統領！　待っててチョンマゲー！



⬆なんだなんだオメーら！　ショットガンで大掃除してくれるわぁ〜！　うりゃうりゃうりゃうりゃ〜あっ!!　と、弾を使い過ぎると後で…。



⬆なんでナイフしか使えないんだよぉ！　オマエだけブーメランと波動砲を使うなんてヒキョーだぞぉ〜！　なんていってるヒマにやられないように。

Writer's Note

このゲームを最後までプレイした後、なんともいえない充実感があった。これといって目新しさがないゲームだが、妙に満足してしまう。それはこのゲームのバランスがいいにほかならない。これは『魔境伝説』をプレイした時も感じたものだ。

ステージ構成も、基本は統一されていてわかりやすく、変化にも富んでいて飽きがこない。「噛めば噛むほど味が出る」、まるでスルメのようなゲームだ。

（サイレンサー堀）

気軽に楽しめる3Dの本格派RPG！

DOUBLE DUNGEONS

ダブルダンジョン

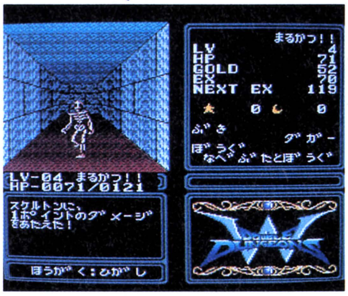


全部で22ものショートストーリー方式。スムーズスクロールや、ウインドウによるコマンド選択式ではない戦闘。そして2人同時プレイ。ユニークで目が離せない本格派RPGの魅力と、そのシナリオの一部をマップ付きで紹介するぞ！

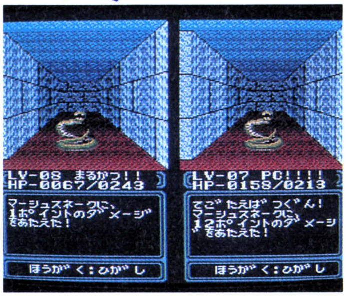
メサイヤ（NCS）／9月下旬発売
予価¥5,500／RPG

ユニークで楽しいゲームシステム

最近のRPGは、AVG風の謎解きがメインになっている。でもこのゲームは、3DタイプのRPGでは基本中の基本である、マップとレベルアップに焦点を絞っている。敵と戦ってレベルアップする。マップを探索して、ショップや宿屋を見つけだし、ボスを倒すとそのシナリオは終了だ。シナリオによってプレイ時間はかなり違うけど、最初のうちは1時間もあれば、楽々クリアできるんだ。友達が来たときに、ちょっとプレイする、というのに適したゲームなのだ。



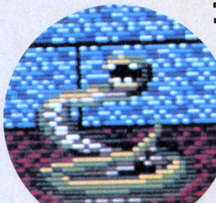
⬅迷宮でキミを待つ、さまざまなモンスターたち。



⬅2人同時プレイで楽しさを倍増！協力し合って敵を蹴散らせ！

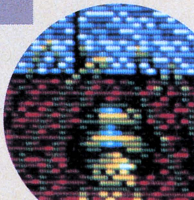
シナリオに登場するモンスターたち

このゲームには、100種類を超える敵モンスターが登場する。その中から、シナリオ1に登場する敵を紹介しよう。ちなみに敵の出現場所は固定されている。ランダムに出現する敵は存在しないんだ。



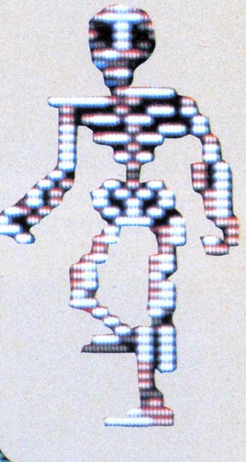
マーシュスネーク

⬅シナリオ1のザコではいちばん強い。要所でキミの行く手を阻む。レベルが低いときは関わらないように。



デススパイダー

⬅攻撃力はあるが、あまり強くはない。キャラのレベルが低いときの、経験値稼ぎに絶好の敵だ。



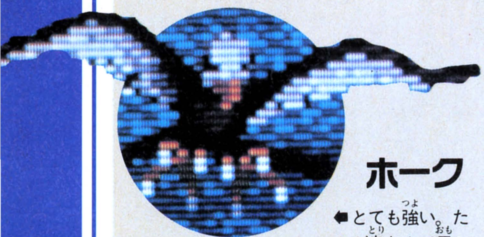
スケルトン

➡レベルの低いうちは苦戦する。でも中盤から後半にかけて、経験値やお金を稼ぐためには、とても役立ってくれる。



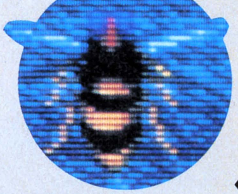
ソーサラー

➡けっこう強いマジシャン。シナリオ1では、ユニコーンキーの手前で、宝箱を守っている。



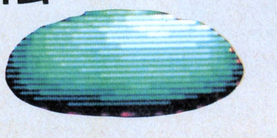
ホーク

⬅とても強い。たかが鳥なんて思っていると、手痛いダメージをくう。レベルの低いうちは近寄らない方がいい。



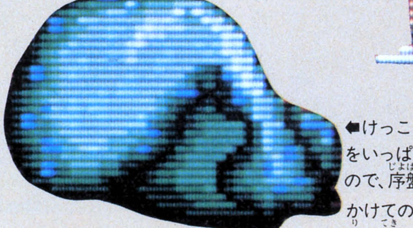
キラービー

⬅スライムよりは強いが、レベル2くらいで十分倒せる。ハチさんはやられ役なのだ。最初はコイツで経験値を稼ごう。



グリーンスライム

➡毎度おなじみのやられ役。ただし色違いのスライムは、けっこう強かったりするので、要注意！



ジャイアントヒル

⬅けっこう強いがお金をいっぱい持っているので、序盤から中盤にかけてのお金稼ぎに便利な敵だ。

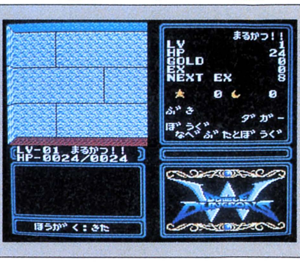
シナリオ1「財宝を探して」完全マップ!!

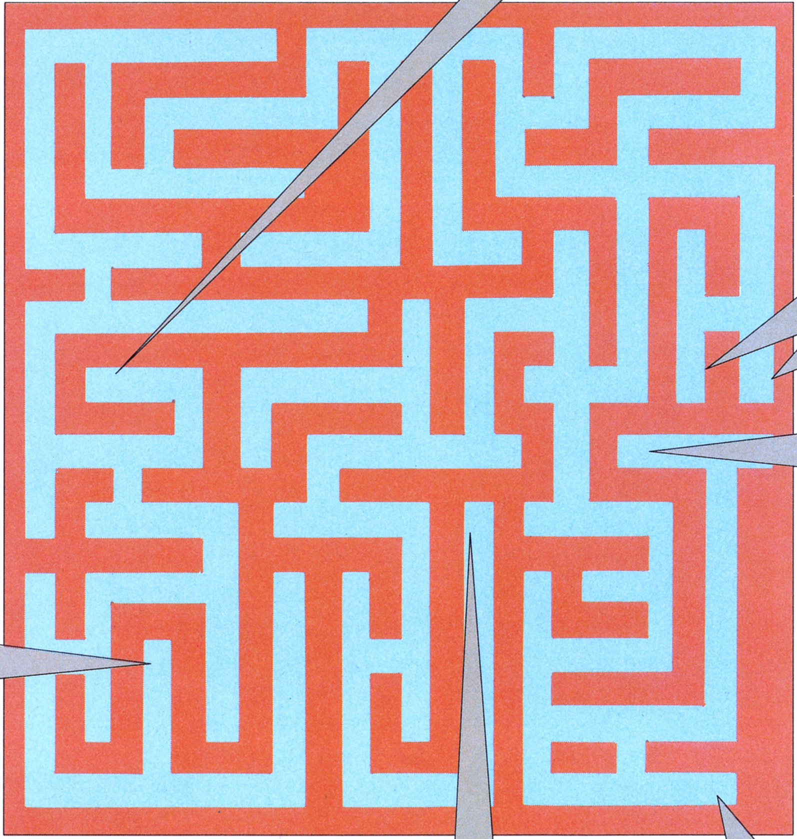
アイテムショップと宿屋が1軒ずつ。宝箱が2つ。そしてボスの部屋に通じる扉。これがシナリオ1に登場するすべての場所だ。1Pのスタート地点だと、アイテムショップは近いけど、ボスまでは遠い。2Pはその逆。出会うには途中の通路で邪魔する、マーシュスネークを倒す必要がある。共同作戦が必要なのだ。



プレイヤー1のスタート地点

スタートしたらまず、スライムを倒して経験値稼ぎ。レベルアップして強くなるまでは、遠出しない方がいい。





アイテムショップ

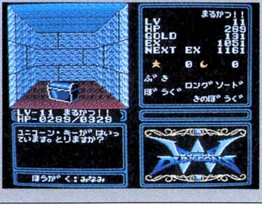
武器や防具、薬などを売っている。お金を貯めて強敵に会っても大丈夫な装備をそろえよう。お金が余ったときには、体力をフルに回復するリフレッシュを買うと便利。



アイテム名	買値
ショートソード	20
ショートスピア	80
ロングソード	200
布の防具	60
皮の防具	100
木の防具	200
ヒールポーション	40
リフレッシュ	300

宝箱

右の宝箱にリフレッシュ、左の宝箱にはユニコーンキーがある。キーはボスの扉を開けるのに必要なのだ。



宿屋

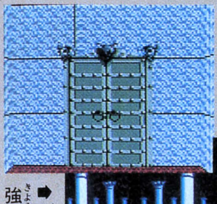
100GでHPをフル回復。でもレベルアップすれば、ある程度HPは回復する。緊急時のみ使用するのだ。



BOSS ミミックを倒してシナリオクリア!!

宝箱を見つけ、ユニコーンキーを拾ったら、ボスへの扉を開くことができる。

このシナリオのボスは、宝物の怪物ミミックだ。かなり手強い敵なので、できれば最高の装備で戦いたい。リフレッシュがあると百人力だぞ！



⬅この扉の中に入るとボスの部屋へ。入るにはユニコーンキーが必要だ。



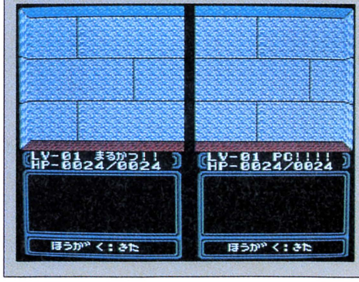
➡宝物の怪物ミミック。強敵だぞ！



⬆クリアするとパスワードが1文字表示される。21のシナリオすべてをクリアするとシナリオ22のパスワードが完成するのだ。

プレイヤー2のスタート地点

2人プレイのときの、2P側のスタート地点。アイテムショップが遠いので、少々つらかったりする。



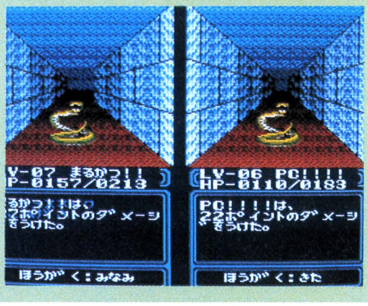
2人同時プレイの魅力を分析!!

この『ダブルダンジョン』最大の魅力は、なんといっても2人同時プレイ。同じダンジョンの中を、友達と2人で探索する。協力しながら戦うのもいいし、足を引っ張り合ってもいい。先にボスを倒した方が勝ち。なんて、勝手にルールを決めて遊ぶこともできる。また、ショートストーリーの集まりで、ひとつのストーリーをクリアするのに必要な時間は30分から。トランプやボードゲームのように、軽〜い気分でプレイできる。それでいて、本格的なマップが楽しめるという、贅沢さだ。

互いに助け合いながらプレイしよう

周りはすべて敵！　のRPGの世界。せっかく2人で冒険しているんだから、助け合いの心を持ちたい。ショップの場所を道案内したり、苦戦しているときには援護したり……。特にボスとの戦いでは、協調と団結の精神で戦いたいね。

⬇2人で協力し合って戦えば、強敵だって怖くはないぞ！

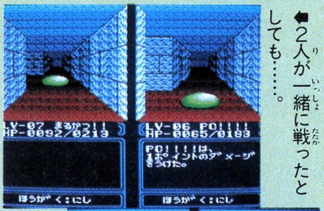




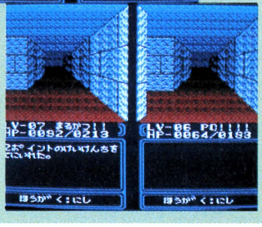
⬆気の合う2人が合流すれば百人力だ。探索にはちょっと向かないけどね。

先に倒した側に経験値が！

協力して同じ敵を倒したとき、経験値やお金が入るのは、止めを刺した側だけだ。もし助け合いながらクリアするつもりなら、レベルの低いキャラが止めを刺せるように、攻撃を調節することができるのだ。また、サバイバルマッチでプレイしているのなら、傍観してダメージを避け、最後の一撃だけはちゃっかり決める、なんていう卑劣な手段も可能だったりするのだ。



⬅2人が一緒に戦ったとしても……。



⬅経験値が入るのは1人だけなのだ。

仲間割れもできるのだ！

2人の冒険者が、迷路の中でばったり出会う。と、3DのRPGでは、ほとんど絶対に見られない、冒険者の姿を見ることができる。一緒に探索しようとすると、けっこう気をつかって面倒だけど、戦いのときには戦力倍増。無視してそれぞれ勝手に動いてもいいし、背後から忍び寄って、いきなり切りかかることもできる。戦いに勝っても経験値などは手に入らないが、足を引っ張ることはできるぞ。



⬅戦士同士で同士討ちもできるのだ。



➡倒しても経験値は手に入らないぞ。

ボスとは共同戦線で！

シナリオの最後には、ボスが待っている。ボスとの戦いだけは、仲間割れは不可能。共同戦線を張るしかないのだ。なにせ戦いの場所なので、同士討ちができない。十分にレベルアップしていれば、1人で戦って勝つこともできるから、抜け駆けでボスの部屋にたどり着いて、気力で倒すことはできる。時間はかかるけどね。



⬆ボスとの戦いの最中、相棒はまだ迷路の中をさまよっている……。



⬆2人で戦えば、レベルが多少低くてもなんとか勝てる！

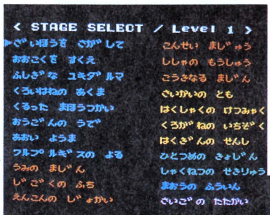


⬅一度外に出て、相棒を誘導してやろう。

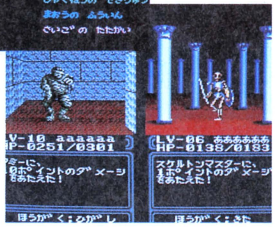
お楽しみ！

シナリオ2〜8までのマップ大紹介!!

全部で22あるシナリオは、難易度やマップの大きさを基準に、6つのレベルに分かれている。今回は8つあるレベル1のマップを紹介する。前のページでシナリオ1を紹介したので、ここではそのほかの7つを紹介しよう。なるべくならマップは見ずにプレイしてほしいゲームなので、できれば完全に道に迷ってしまったときなどに利用してほしい。



⬅全部で22あるシナリオは、6つのレベルに分けられているのだ。

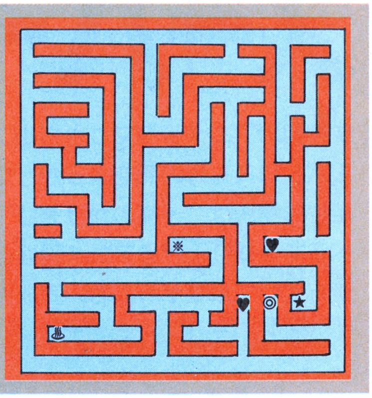


➡レベルが高くなるにつれ、敵の攻撃や難易度、マップの大きさも変わってくる。

シナリオ 2

王国を救え

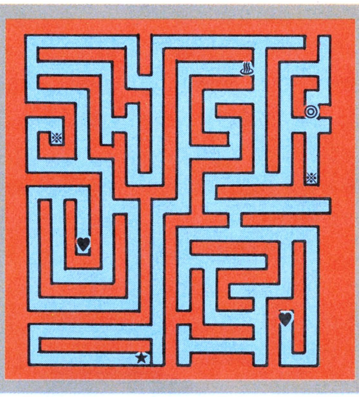
長く平和だった王国に、魔の力が忍び寄っていた。その魔力は、廃墟となったダンジョンから発していたのだった。王国に、つぎつぎと災いが襲いかかり、人々は救いを求めていた……。



シナリオ 3

不思議なユキダルマ

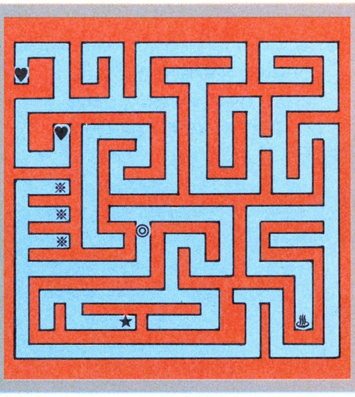
ダンジョンに入ってしまった少女が、行方不明になった。村人たちに探してほしいと頼まれた戦士は、少女を救うため、ダンジョンへと入っていった。生命を持ったユキダルマの物語。



シナリオ 4

黒い羽の悪魔

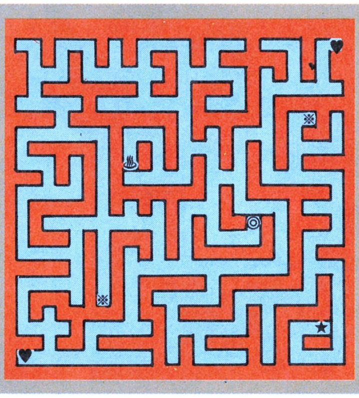
人の生き血を吸う魔物のうわさが、王国中に広まっている。夜になると人々を誘い出す、黒い鳥。あれは悪魔が化けた姿なのか？ 王は、真実をつきとめるため、戦士を呼んだ……。



シナリオ 5

狂った魔法使い

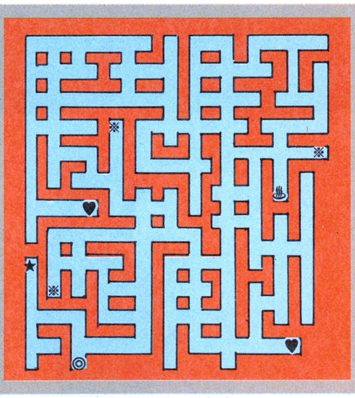
王のもとに仕えていた魔法使いが、突然姿を消した。それと同時に、王が病に倒れたのだ。どうやら魔法使いに呪いをかけられたらしい。王を救うため、戦士は魔法使いのいるダンジョンへと向かった。



シナリオ 6

黄金の腕

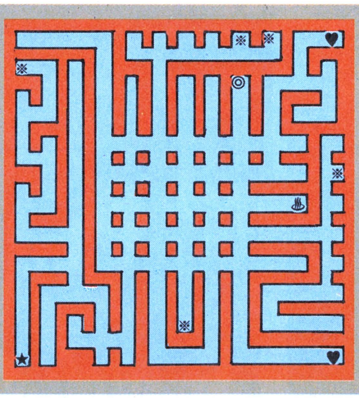
太古の大海賊の魂が洞くつ内をさまよっているらしい。冒険者から話を聞いた戦士は、真実を確かめるため、洞くつのダンジョンへと向かった。はたして戦士は海賊の魂を鎮めることができるだろうか？



シナリオ 7

蒼い妖魔

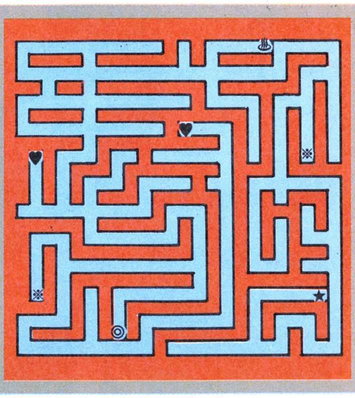
王国には古くから「謎の青い騎士」の言伝えがある。彼を見た者は、必ず戦に巻き込まれるという。戦士は旅の途中で青い騎士と出会った。戦士は彼に導かれるように、後についていった……。



シナリオ 8

ワルプルギスの夜

その昔、大賢者マルラにより倒された魔女がいた。ワルプルギス……。魔女達の祭りに、昔の恨みを持つ黒き魔力の者達が、密かに忍び寄ってきた。魔女達の叫び声が聞こえる……。



♥プレイヤー ★ボス ◎ショップ ♨宿屋 ※宝箱

これがウワサのドラマチック・ゴルフだぜ！

スーパーアルバトロス



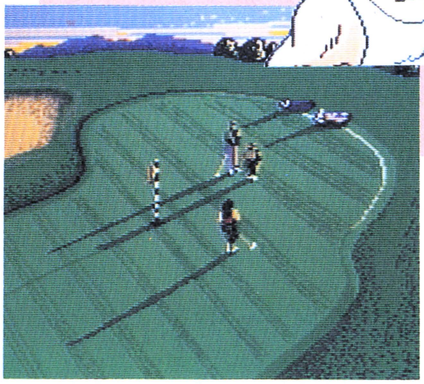
業界初のアニメドラマつきゴルフゲーム、とゆーことで、早くも話題の『スーパーアルバトロス』。母の死をきっかけに、行方不明の父と妹を捜してゴルフ修行に出る少年徹也の物語は、〝一杯のかけそば″よりも涙ぐましいぜ！ドラマを盛り上げるアニメ画面とサウンドはもちろん、新方式のゴルフゲームも、完成度の高い力作なのだ！

日本テレネット／9月8日発売
¥6,780／SPG

行方不明の父と、謎の組織の関係を追え!!



➡仮にも老師と呼ばれる人物が、こんなタダのオッサン的風貌でいいのか!？ 謎である。

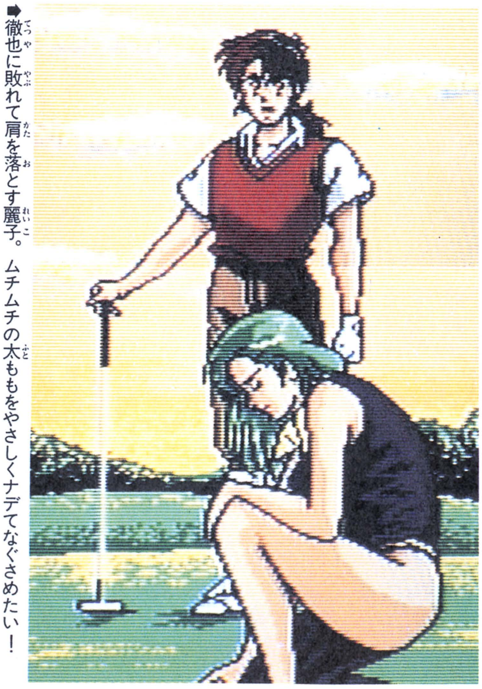


⬅戦いすんで日が暮れて……。夕映えのグリーンにたたずむ3人。美しい！

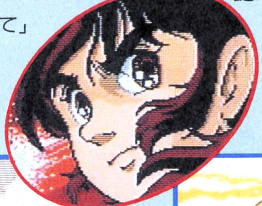
そーゆーワケで、幻の父の消息を知る唯一の人物・浦野老師をたずねてやってきた徹也。ところが彼がそこで出会ったのは、老師という呼び名とはかけ離れた、青果市場のオッサンとも見まがうランニング姿の怪しい男であった。「あなたが……浦野老師？」と、思わず疑惑のコトバを投げかけた徹也に、「ふーむ、父親と同じ目ぢゃて」と、出身地不明の老師コトバで答える男。そう、外見はあくまでも八百屋の親父風ではあるが、やはりこの男が老師様にマチガイないのであった。「父に会いたくば、この5人にゴルフで勝て」

……何の権限があるんだか、父を想う少年の純情をムチ打つかのような、イジワルな老師の命令。相手の5人は、いずれもプロ並みの強豪である。が、経験を積み腕を磨いて（ここんとこ、RPG風）、徹也は次々に相手を倒していく。まだ少年のくせに、すごいヤツだ。まさにゴルフ界のミスター味っ子である。

そして、5人と戦ううちに、ますます深まる謎。「ヒューバイオ・コネクション」なる闇の組織とは何か？ 父の秘密と妹の消息は？ 謎あり美女あり試練あり、の劇的展開は、息をのませるぞ！



➡徹也に敗れて肩を落とす麗子。ムチムチの太ももをやさしくナデてなぐさめたい！



徹也

⬆いわずと知れた主人公。大のオトナを敵に回して善戦する天才だ。

カミソリの安

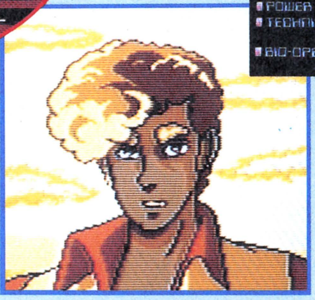
KAMISORI-YASU
■HEIGHT 185
■WEIGHT 75
■POWER 100
■TECHNICAL LEVEL-4
■BIO-OPERATION LEVEL-2



➡徹也の最初の敵は、この男。パワー、レベルともにバランスのとれたタイプだ。

カーロス ラベル

CHARLES-LABEL
■HEIGHT 180
■WEIGHT 80
■POWER 130
■TECHNICAL LEVEL-5
■BIO-OPERATION LEVEL-3



⬅カミソリの安を一ランクレベルアップした感じのゴルファー。勝てるかな？

サイバー G2

CYBER-G2
■HEIGHT 200
■WEIGHT 180
■POWER 200
■TECHNICAL LEVEL-2
■BIO-OPERATION LEVEL-1

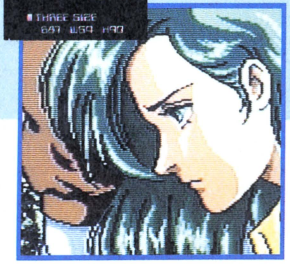
⬇さすがキカイ人間だけあって、パワーがすごい!!



神永麗子

REIKO KAMINAGA
■HEIGHT 170
■WEIGHT 55
■POWER 150
■TECHNICAL LEVEL-7
■BIO-OPERATION LEVEL-5
■THREE SIZE B87 W59 H90

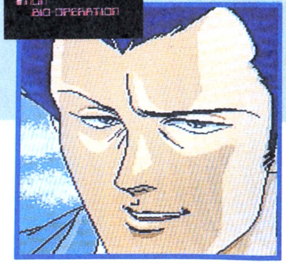
⬇ナゼか彼女だけ3サイズが表示される。オイシそう。



中村 修

OSAMU NAKAMURA
■HEIGHT 175
■WEIGHT 66
■POWER 80
■TECHNICAL LEVEL-9
■NON BIO-OPERATION

⬇パワーはないがテクがダントツ。こいつぁ強敵だい。



NEWSoft TIMES

新案特許(うそ)TTS方式のゴルフは、バツグンの操作性が魅力だぜっ!!



➡クラブの選択とボールを打つポイントの設定は、従来のゴルフゲームと同じ。



➡風力や風向きを考えつつ、ボールを飛ばしたい地点にカーソルを置く。



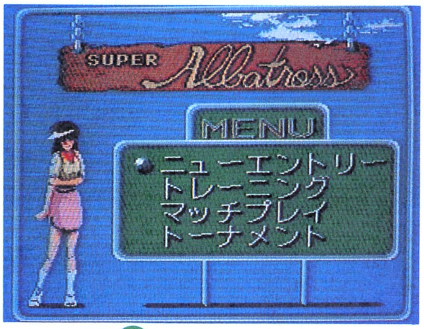


⬅さて、いよいよショットだ。画面の右上に、ゴルファーのスイングがアニメで表示される。

➡やったね！ 3ショットめでグリーンに乗せたぜ。俺って天才！

さて、5人の敵との対決シーンになると、いよいよモンダイのゴルフゲームに突入するワケだ。このゲームの特徴は、ボールを飛ばす方向をカーソルで指定する、TTS方式。ゴルファーとゆーのは、ボールをどう飛ばしてどう攻略するかを、最初に頭の中でイメージするものだ。それをカーソルで具体化しようって発想やね。なかなか斬新なシステムだ。

本編以外でもお楽しみ満載のメニューがうれしい



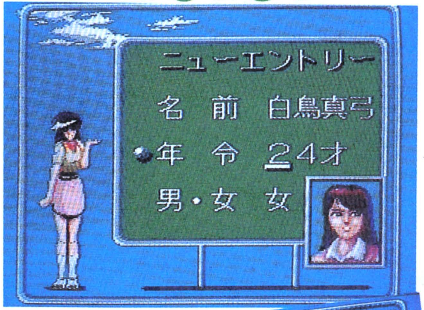
⬅これがメニュー画面。「マッチプレイ」を選ぶと、アニメドラマの本編が始まる。

それにしても、アニメシナリオといい、TTS方式といい、なにかと話題の多い『スーパーアルバトロス』。それだけに、慣れないうちは、とまどうことも多いかもしれない。そこで、ゲームのコツを早く身につけてもらおうという、あたたかい心づかいから生まれたモードが、「トレーニング」と「トーナメント」である。

まず「トレーニング」からいってみよう。5つのコース（各コースガイドつき！）から好きなコースを選ぶと、キャディさんが出てきてごあいさつ。キャディさんは全部で4人いるんだけど、ランダムに設定してあるので、誰が出てくるかはお楽しみってワケだ。ごくマレに、『ヴァリス』の優子ちゃんが出現する場合もあるゾ。ううっ、いっしょにホールを回りたい!! ただし、彼女のアドバイスは、ほとんどアテにならないけどね。

一方「トーナメント」モードは、シナリオの登場人物になりきってプレイができる、これまた楽しいメニュー。私個人としては、ぜひ神永麗子嬢に扮して、レオタード姿でプレイしたいものである。うーむ、その日が今から楽しみだぜっ。

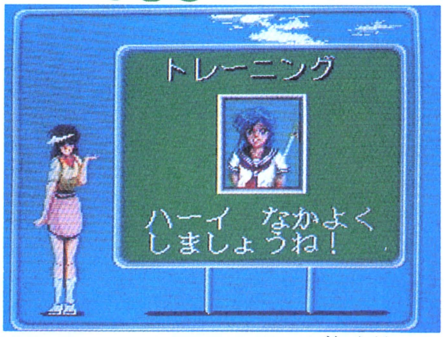
ニューエントリー





⬆➡まずは、名前と年齢、性別のデータ設定。データによって、体力やテクの数値が変わる。女の方がラッキーだぞ。

トレーニング

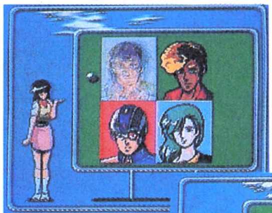




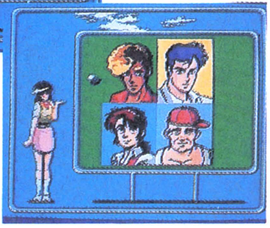


⬆⬅上の写真のキャディさんに注目！ そう、『ヴァリス』の優子ちゃんなのであるよ。彼女は、なんと28種類のセーラー服持参でゴルフ場に来ており、各ホールごとに着がえてくれちゃうのだ！ ほかにもヤケに派手な外人キャディなど、個性豊かな面々がアドバイスするぞ！

トーナメント



⬅トーナメントのメンバーは、スロットマシーン形式で決める。うーん、誰の顔が出るかな？



➡メンバーは全部で4人。つまり、4人でプレイすることができるワケだ。友だちとワイワイやろう。

伝説的な名作ゲーム、ついに登場！

源平討魔伝



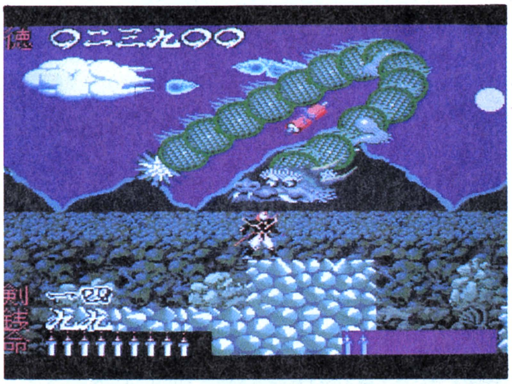
ナムコ／発売日未定／価格未定／ACT

『源平討魔伝』がPCエンジンに移植される！ このニュースを聞いて、泣いて喜んだゲームマニアがいるとかいないとか…。そんなウワサが流れるくらい、熱狂的なファンが多いこのゲーム。どこまでアーケード版に忠実に移植されるのか、やきもきしている読者も少なくないだろうけれど、いまのところは辛抱、ガマン、忍耐だ。ナムコの方角に向かってお祈りするしかない！



『源平討魔伝』の魅力

この『源平討魔伝』は、ゲームマニアの間で圧倒的な人気を誇っている。このゲームの魅力は、いったい何なのだろうか。まず、平家の亡者が地獄からよみがえり、源氏に復讐するという、歴史の重さを感じさせるシブい設定。次に、デカキャラのリアルな動きをはじめとする見事なグラフィック。加えて、ゲームの世界にマッチしたBGMなどがあげられる。そしてとどめが「情けなや！」「殺してしんぜよう」など、数々の名ゼリフを聞かせてくれた音声合成だ。これならマニアのハートがとりこになるのもムリはないね。



⬆ここ播磨の国には、いきなり竜が登場する。しかしハデな動きのわりにはあまり強くない。あせらず頭上の巻き物をとれば楽に倒せるはず（弱点は頭）。倒すと「剣」の数が増える玉をくれるぞ。

3つのゲームモード

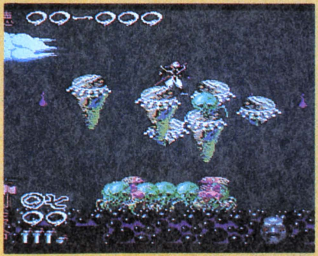
『源平討魔伝』の総ステージ数は、なんと40以上。しかも、ゲームモードが3種類もあるというフトコロの深さ。まさに壮大と呼ぶにふさわしいスケールの大きさだ。

ゲームモードが違うと、主人公・景清のキャラクターの大きさ、画面の構成、そしてゲームの要領が異なる。つまり、3本のゲームを交互にプレイしているようなものなのだ。3つのゲームモードの操作法を、それぞれマスターしていないと、完全攻略はとてもおぼつかないぞ。

3つのモードのなかでは、やはりデカキャラモードの迫力あるキャラクターの動きが見モノだ。

① 横スクロールモード

立ちふさがる敵をバッタバッタとやっつけながら、ひたすら先に進むアクションゲームモード。岩から岩へ、ヒラリとジャンプする、アクロバティックな要素もある。



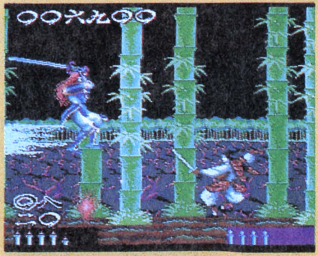
② 縦横スクロールモード

縦横にスクロールする迷路マップをつき進む。横スクロールモード同様、アクションゲーム性が強い。襲ってくる敵と戦いながら出口（鳥居）を探すのは、なかなかタイヘンだぞ。



③ デカキャラモード

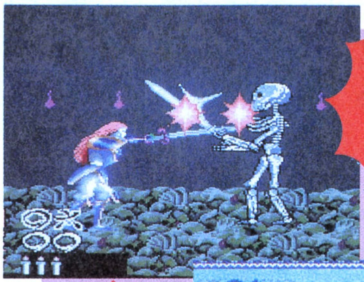
多関節で、リアルな動きをするデカキャラが登場するモード。重量感タップリの格闘ゲームが楽しめる。『源平』といえば、まずこのモードを思い浮かべる人が圧倒的に多い。



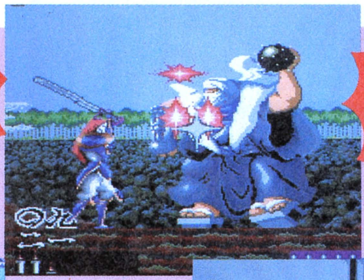
画面はすべてX68000版です

地獄から這いあがり、頼朝を討て！

平景清。彼がプレイヤーキャラクターだ。景清の使命は、源頼朝を討ち、平家の恨みをはらすこと。地獄の亡者である景清は、まず地獄から這いあがらねばならない。地獄の番人どもを倒し、現世へ戻ることができたなら、頼朝のいる鎌倉をめざす。だが、鎌倉への道のりは遠い。途中にはさまざまな難関、強敵が待ち受けている。しかも、頼朝を倒すには「三種の神器」を集めねばならない。はたして景清は、頼朝を討ち果たすことができるのだろうか？



地獄からの脱出



弁慶との一騎討ち

めざせ鎌倉



出たな頼朝！

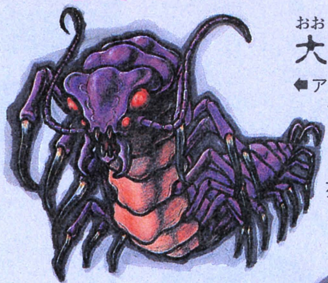


景清を襲うおぞましき敵たち



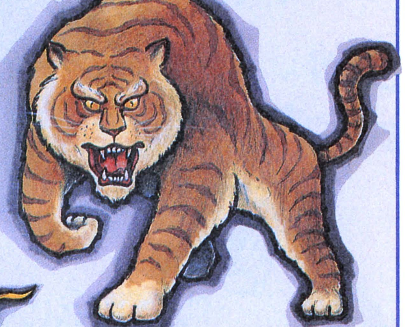
鬼姫

⬅牛車の中からわいて出てくる。京都のステージに出現。



大百足

⬅アイテムをとってパワーアップしていないと倒せない。死ぬと毒キノコに変わる。



猛虎

⬆デカキャラモードで出現。素通りしたと見せかけて、跳びかかってくる。



琵琶法師

➡ナムアミダブ…と唱えながら攻撃してくる。倒せない。



雷神

➡画面をハデにフラッシュさせながら登場する。空を飛びまわっているのでやっかいだ。



尺取虫

⬅長い体をくねらせながら近づいてくる。倒すことはできない。



火牛

⬅前方から、猛突進してくる。ボーッとしてると突きとばされるぞ。



風神

➡口をとがらせて、「風」という文字を吹き出して攻撃してくる。



三首竜

⬇草薙剣を守っている。口から火を吐いて攻撃してくる。頭が弱点だ。



アガって脱がせてウハウハしまひょ♥

麻雀学園 東間宗四郎登場

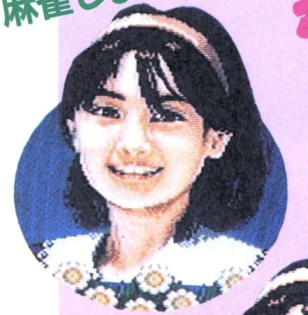
フェイス／発売日未定
価格未定／ETC

アーケード版をさらにパワーアップした、PCエンジン版『麻雀学園』。多彩な技、脱ぎっぷりのいい女の子、お楽しみいっぱいの2つのモード、そのうえ業界初のビデオつき、ときたもんだ！　どや、期待できまっせえ！

病みつきになりそ〜な麻雀ゲーム

最強の雀士といわれる脇坂圭子ひきいる麻雀学園（ドコにあんだよ、そんなガッコ）は、初等科、中等部、高等部と、麻雀の強い美少女を集めた恐るべき学園である。キミは流れの雀士・東間宗四郎となって、彼女たちに勝負を挑む！　麻雀に負けるたび、１枚ずつ服を脱いでくれる、オイシイ少女たち。こーゆー学校に初等科から通わせる親も親だが、たかが麻雀に負けたくらいで嫁入り前の肌をさらす娘も娘だ。おまけに教師はヤクザだし、マコトに恐るべき学園なのであ〜る！

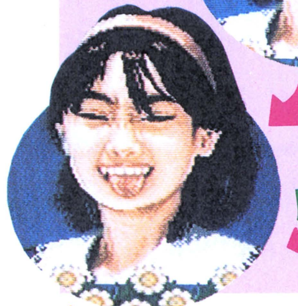
麻雀しよーね



エッ、あがっちゃったの

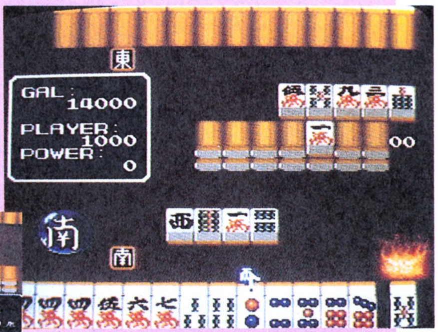


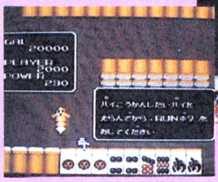
エーン、負けちゃった！



私にも勝たせてョ







⬅リーチをかけると「はにい」が登場。カワイイぜ！



ヤクザ教師を殴ってパワーをかせげ！

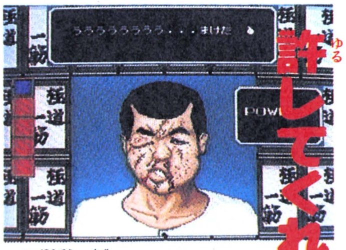
さて、このゲームの特徴の１つに「パワー」技とゆーのがある。パワーをかせぐと、なんと、ツミコミやパイ交換などの特殊ワザが使えるようになるのだ！　敵の教師に麻雀で勝つと、パンチモードに突入。殴れば殴るほど、パワーが手に入る ぞ！　うはー、快感！





⬆➡十字キーとⅠボタンでパンチの嵐！　日頃のウップンを、思いっきりブツケよう！





許してくれ〜！

⬆一方的に殴られて、ボロボロになったヤッちゃん教師。パワーも300かせいだぜ。へへ、さっそく次の勝負で技を使っちゃうぞ！

年頃の女の子に勝つとH度もエスカレート！

これが制服っ！ → ブルマ姿がまぶしい → スクール水着もそそる →



⬅中等部の制服はジャンパースカート♥



⬅お、体操服に着がえたな。おいしそー。



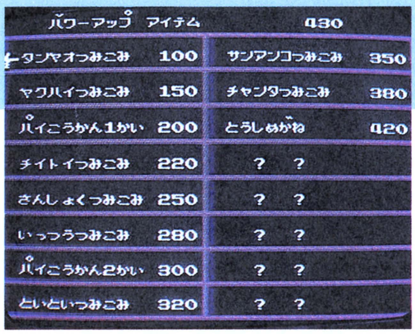
⬅次はスクール水着でっか。たまらん！



➡あ～ん、これ以上は許して……と、胸ポロリン。鼻血出そーだわ。

あっ、胸のふくらみが…

んなワケで、脇坂圭子をめざして、ひたすら麻雀に明け暮れるキミ。いたいけな少女たちを脱がせちゃうのは心が痛むけど、これが非情な勝負の世界よ、フッフッフ。恥ずかしそうに制服を脱ぐ姿はもちろん、女優さんを使って録音したという悩ましげな声も、けっこうウハウハものだ。パワーをたっぷりかせいで、パワーヅモ（引きが異常によくなる技）やツミコミの華麗な技を駆使して、次々に脱がせちゃおーぜ！　技の種類は、いろいろ。どれを使うか悩むのも、また楽しいのだ。



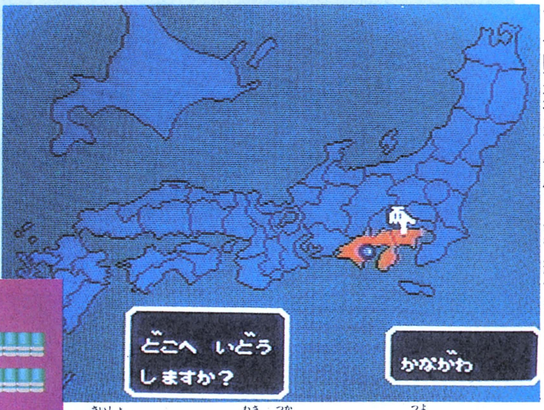
パワーアップ アイテム	430		
タンヤオつみこみ	100	サンアンコつみこみ	350
ヤクハイつみこみ	150	チャンタつみこみ	380
ハイこうかん1かい	200	とうしめがね	420
チイトイつみこみ	220	？	？
さんしょくつみこみ	250	？	？
いっつうつみこみ	280	？	？
ハイこうかん2かい	300	？	？
といといつみこみ	320	？	？

RPG仕立ての全国モードも、ハマるぜ！

以上、これまで紹介してきた美少女脱ぎ脱ぎ麻雀ゲームは、この『麻雀学園』の表モードともいえる「学園モード」のお話。じつは、もう1つ「全国モード」なる別バージョンの麻雀ゲームも、用意されてるのである。こちらは、闇雀士の組織を敵にまわして日本全国を旅する、東間宗四郎の麻雀放浪記。7つの黄金パイを集めて敵のボスを倒すのが目的という、世にも珍しいRPGタイプの麻雀ゲームなのだ。各地の雀士を倒してアイテムや技を手に入れていくオモシロさ！　はっきりいって、これはハマるぞお！



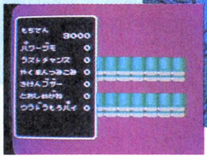
⬅「全国モード」のプロローグ。RPG気分が盛り上がるぞ！



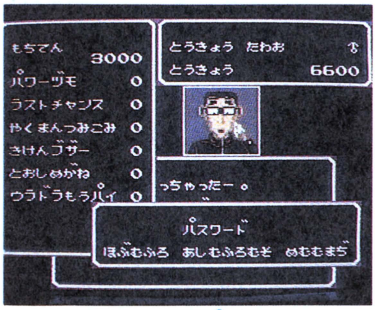
⬅まず関東地方から制圧だ。天下統一みたいだね。



⬅やった！四暗刻で、みごとアガった。



⬅最初のうちは、まだ技が使えない。やはり強くなりたい！



⬆だあっ、ナサケない！　負けちまったぜェ！　でもゲームオーバーにはならないから安心だい。

コイツらが敵の強者雀士たち！



⬆秋田美人の「きり・たんの」。モチ肌よん♡



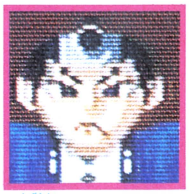
⬆岩手代表「おく・まさお」。金歯がマブシイ。



⬆ネオトウキョウの「なぞの・おかた」。強い！



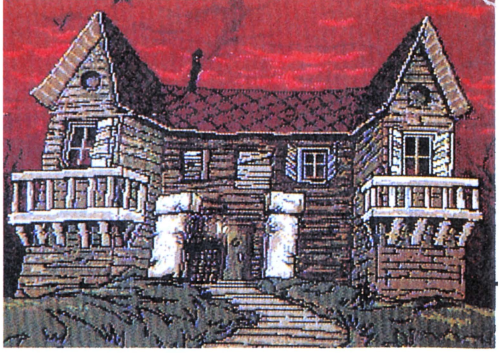
⬆神奈川は横浜の「しゅう・まいこ」ちゃん。



⬆静岡「ふじの・じろちょう」。キュートだぜ。

ファンタジックワールドを大冒険!!

鏡の国のレジェンド



のりぴー主演のCDロムロム版アドベンチャーゲーム。今月はゲーム前半のストーリーをほんのちょっとだけ紹介しちゃおう。奇想天外なファンタジックストーリーの世界に、早くも引きずり込まれそうな気配でいっぱいだぜっ。のりぴーもかわいいし……。

ビクター音産／9月下旬発売予定
価格未定／AVG

のりぴーを探し、いざ夢の世界へ

ある日、キミはテレビの歌番組でのりぴーに見とれていた……。すると、突然ヘンなノイズとともに画面が乱れる。不安そうなのりぴーの表情が手にとるようにわかる。と、四方からキラキラしたものが飛んできて、のりぴーを包むと、空間のうずの彼方へと連れ去ってしまった！　思わず手を差しのべるキミ。すると、キミの体もそのままスルスルとモニターの中へ……!!

気がつくとそこはヘンテコな森。目の前に小さな石コロがひとつ——キミの、夢冒険のはじまりだ！



⬆足元にころがってる石。こいつを蹴っとばすと、いきなりしゃべり出すのだ。いったいどーなってんの……!?



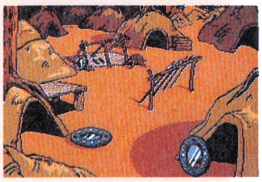
⬆ブランケット国に、かわいい女のコが捕らえられていることを教えてくれる。のりぴーのことだろうか？

不思議の森を大冒険だ〜♥

いろいろと情報を集めてみると、まず最初にブランケットの国へ行かねばならないことがわかる。数々の障害を乗り越えて、やっとの思いでブランケットにたどり着くと、そこは、無人の国。なんと、この国の人々は魔女ダーナによって、鏡の中にとじこめられてしまったのだ!! 話によると、のりぴーもこのダーナに囚われたそうだ。うーん、いきなり許せないヤツが現れたぜ。こらしめてやらねば！



⬅森の道。画面は3Dで移動していくんだぞ。



⬅おや？誰もいない。あの鏡は……!?



⬅街の人々を鏡から助けてあげると……!!



のりぴープロフィール

本名・酒井法子　1971年2月14日生まれ　血液型・B　出身地・福岡　身長・157cm　B78・W57・H84。『夢冒険』『GUANBARE』などヒット曲多数。

「鏡」がキーポイントなのだ

タイトルでわかるように、このゲームでは、鏡が重要なポイントになる。誰もいない、と思った部屋でも、鏡の中に誰かがいるっていうケースがいっぱい。そのほかにも重要な役割を果たしてくれるぞ。



⬅鏡とお話するなんて、なんかヘンな感じがするね。

困った時ののりぴー頼み！

ブランケット国のどこかに、心から愛している人を呼び出すことのできるコンパクトがある。それを手に入れれば、のりぴーとお話できるようになる。

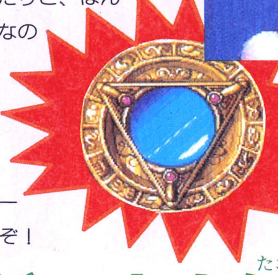
困った時にアドバイスしてくれたり、歌を聞かせてくれたりと、ほんとにウレシイ味方なのだ。

ゲームを進める上で、重要なポイントとなる場面で活躍してくれるシーンもいっぱいあるぞ！



⬅のりぴーのアドバイスがあれば、もう百人力。何も怖くないぞー、っと。

⬇ああ、こんな便利なコンパクトなら、ボクも欲しいよー。



⬅これが噂の、のりぴーコンパクトだっ!!

魔女ダーナを倒せ!

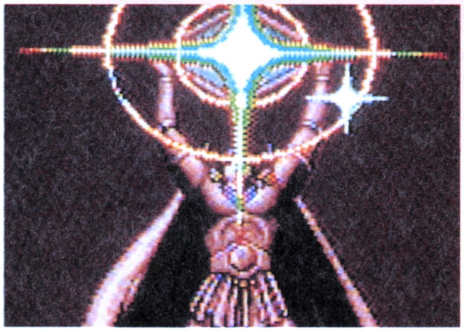
いよいよ、悪の魔女・ダーナと戦う時がきた。まるでオバケ屋敷のようなダーナの館に着くと、そこにも、鏡にとじこめられた人がたくさんいる。話を聞いてみると、ダーナってのは、かなり手強いヤツみたいだぞ。

「リフレックスの鏡」というアイテムを手に入れれば、ダーナを倒せるかもしれないというが……。



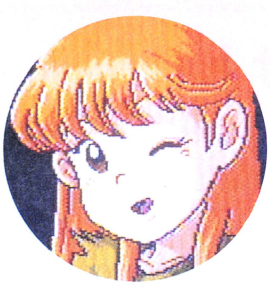
➡おおっ。ついにダーナの館が見えてきたぞ。

⬅ダーナの館の内部。2階だての洋館だけど、部屋は1階に6部屋、地下に8部屋の計14個。情報を集めようぜ！



⬅かつて、ある勇者がダーナと戦った時のシーン。大いに参考になるぞ。

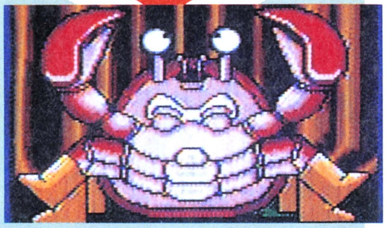
ミレイユ



⬅ダーナを倒すと、のりぴー!……じゃなくて、このコが助け出される。ああ、のりぴーはどこに……。

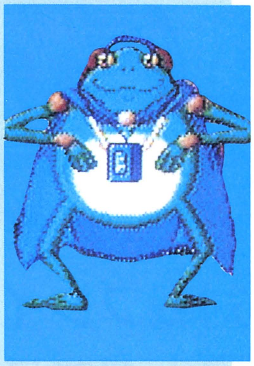
アニメーションする登場キャラたち

人喰ガニ



森の中でいきなり通せんぼしてくる、長ぐつをはいた巨大ガニ。「アワアワ、ここから先は通さんガニ」なんていってくるぞ。さて、どうすれば通してくれるものか……。

パヨパヨ



「人生はリズムだぜ、ベイビー！」なんて、コンガを叩いたりウォークマンを聞いたりしながらノリまくってるヘンなヤツ。のりぴーの歌を聞かせてあげると、えらく感激してくれるそうだ。

ダーナ



「金をたんまりやるぞ」「のりぴーの水着写真見せたるぞ」などと、誘惑光線を発してくる、このイベント最大の敵。こいつさえ倒せば……。

のりぴーの歌が4曲も入っているぞ！

やっぱしCDロムロムなんだから、歌が入ってなきゃー。ってわけで、ゲームの中のいろいろなシーンでのりぴーがめいっぱい歌ってくれちゃうぞ。

曲目は『夢冒険』『GUANBARE』『星屑のアリス』の大ヒット3曲と、あとの1曲はゲームが出てからのお楽しみっていうことで……。

もちろん、画面のほうでもかわいくフリつきで踊ってるぜ！



➡のりぴーがCDロムについての説明をしてくれるモードもあるぞ。





⬅うーん、やっぱしかわいい。この笑顔だけで、もう何もいらない気持ちになる。

⬇まるでプロモーションビデオを見てるみたいだぜ。

Writer's Note

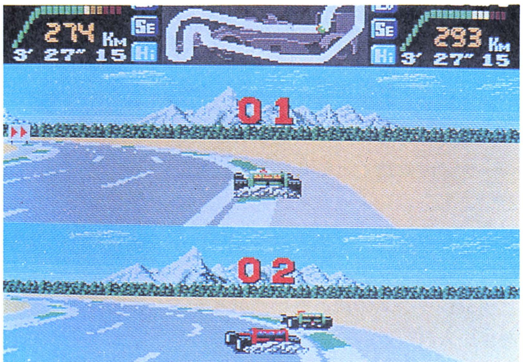
アイドルが登場するゲームって、なんかそっちのほうばっか気がいっちゃって、ゲーム性が今いちってのがよくあるけど、ハッキリいって、このゲームは全然そんなことないぞ。

CDロムロムの特性を十分に生かしたパーフェクトなアドベンチャーゲームといってもいいぐらいの見事なデキだ。たとえのりぴーが出てなくたって、まったく楽しめちゃうぜ。あっ、こんなこといってたらのりぴーファンに怒られちゃうかな。（倉田銀次）



FINAL LAP TWIN
ファイナルラップツイン

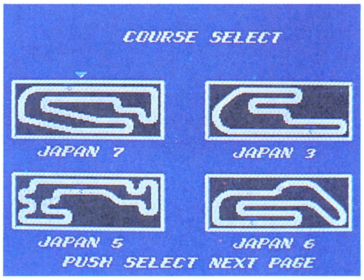
対戦プレイが楽しいレーシング。GPとクエスト、両モードを完全攻略！



ナムコ/発売中/¥6,200

テスト走行でウデを磨け！

他のマシンの走っていないサーキットで、じっくりライン取りを練習する、地道なテスト走行。でもコーナーの限界スピードを調べたり、Sの字カーブの練習をしたり、また、どのマシンがどのコースに適しているかを調べるときなど、なかなか役に立ってくれる。コースごとにあらかじめ設定されている、コースレコードをカンタンに塗りかえられるようになれば、そのコースで優勝することも難しくないはずだ。グランプリモードでゲームオーバーになったら、ミスしたコースをテストコースで復習。これを繰り返すことが、F1チャンプへの近道なのだ。ただ、グランプリモードでは、理想的なコース取りを覚えたとしても、周回遅れに邪魔されてコースアウトということもよくある。敵との競い合いや妨害合戦など、実戦的なテクニックは、実際の戦いの中で覚えていくしかないのだ。

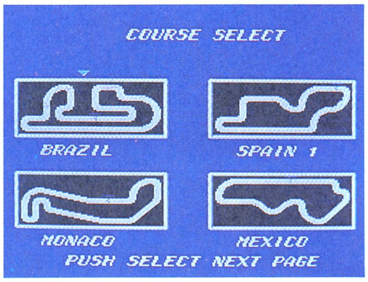


⬅全部で20コースの中から、プレイしたいコースを決定する。



⬅スピンしたり、コースアウトを繰り返して、限界を覚えるのだ。

➡F-1でもF3000でも、コースは同じ。マシンが違うだけだ。



➡かんたんにコースレコードを塗りかえられるように練習しよう。

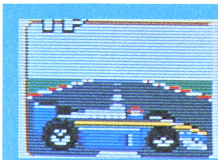


  イラスト/井上誠

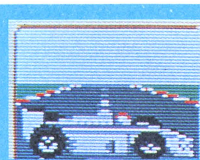
F3000グランプリのコースを完全紹介！

F3000グランプリは、F1に比べてマシンの性能がイマイチだけに、かえって初心者には操作しやすい。F1の前哨戦のつもりでプレイしよう。アクシデントが起きたときの、シフト操作や、コーナーリングなど、ここでは実戦的なテクニックを覚えて、F1グランプリに生かそう。また敵との競り合いなどで、学ぶべきポイントは多いぞ。F3000で優勝できないようだと、F1チャンピオンなんて夢のまた夢。カンタンにチャンプになれるようになるまで、じっくり精進してほしい。

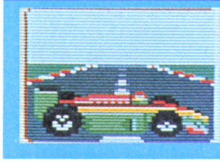
F3000で選択できるマシン



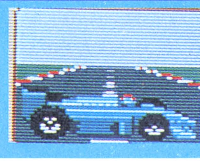
ATM8-3000
オートマティック
最高速度：280km/h
0-400m ：8.13sec.



ATM10-3000
オートマティック
最高速度：295km/h
0-400m ：8.19sec.



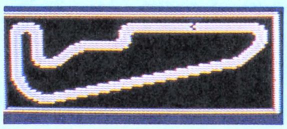
MNL8-3000
マニュアル3速
最高速度：290km/h
0-400m ：8.06sec.



MNL10-3000
マニュアル3速
最高速度：300km/h
0-400m ：8.09sec.

第1戦　FRANCE

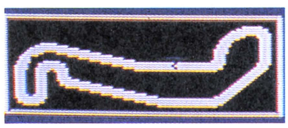
スタート直後の競り合いの後の右コーナー。ここで差をつけても、そのすぐ後の長い直線で追いつかれる。また、直線の後の緩やかな右コーナーから、ヘアピン、左コーナー、右の緩いカーブ、左→右のS字と続くのだ。



コース全長　3.48km
レコード　43″63

第2戦　MONACO

スタート直後に左コーナー。その後に続く奥にきつい右コーナー。競り合いながら通過するので、つい他車に接触してコースアウトしやすい。多少スピードを落としても、無難にクリアしたほうがいいだろう。



コース全長　3.60km
レコード　44″23

第3戦　SPAIN 1

なだらかなS字ときついコーナーが取り混ぜられたコース。テクニックを必要とするコーナーが、ゴール直前にあるので注意しよう。バックの直線で引き離しておかないとちょっとつらいところだ。



コース全長　3.36km
レコード　43″01

第4戦　AUSTRALIA

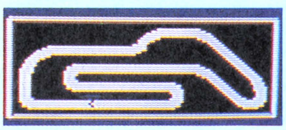
スタートから中ほどまでは、コーナーと短い直線で構成されている。左右のRが違うS字では、切り返しに失敗しないように注意。ゴール際の長い直線で競り合うときに、ブロックに失敗すると取り返しがつかないぞ。



コース全長　3.84km
レコード　45″79

第5戦　JAPAN 6

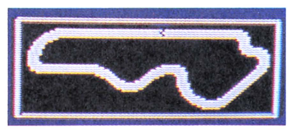
スピードが要求されるコース。ただ、オーバースピードでコーナーに入ると、そのままコースアウトすることがよくある。直線でスピードが出ていることを忘れずに。きついカーブさえ、うまく切り抜けられれば楽勝だ。



コース全長　4.44km
レコード　52″52

第6戦　MEXICO

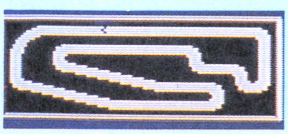
直線コースではあるが、かなりのコーナーリングテクニックがないと、馬力のあるマシンではつらい。シケインっぽいS字を、アクセルとブレーキをうまく使ってクリアできるように、テクニックを磨こう。



コース全長　3.12km
レコード　40″45

第7戦　JAPAN 7

長い直線ときついコーナー、S字が取り混ぜられたコース。中ほどの直線の後にあるヘアピンと、その次のシケインっぽいS字には十分注意する必要がある。直線の後のコーナーにはブレーキ。忘れずに。



コース全長　5.40km
レコード　1'00″14

第8戦　CANADA

F3000最後のコース。たいして難しくないように見えるが、ゴール前のなだらかな連続コーナーが曲者だ。最初は安心させておいて、いきなりきついS字に変身する。ゴール直前だけに、十分に注意しよう。



コース全長　3.00km
レコード　39″78

ワンポイントテクニック

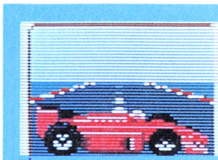


F3000モードでは、コーナーのほとんどは、ノーブレーキ、アクセルベタ踏みでOK。コーナー突入にしくじらない限り、アウトに流されながらでも、なんとか曲がりきれるぞ。思い切りよく勝負を賭けてみよう。

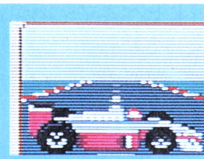
F1グランプリ16戦も完全紹介だ！

全16戦のF1グランプリ。次のサーキットへのキップは、6位以内の入賞者にしか与えられない。ミスさえしなければ、3位くらいにはくい込める。でも目標はやっぱり優勝。そして年間チャンピオン！　そのためには、コーナーリングのテクと、追い越し・邪魔などの実戦テクの両方が必要だ。特にライバルに勝つためには、ブロックとコーナーを利用したコースからの追い出しテクが重要だ。全コースのポイントとデータを詳しく紹介するので、プレイの際参考にしてほしい。

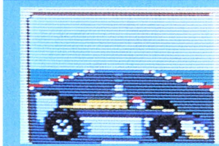
Ｆ１で選択できるマシン



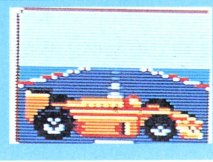
ATM10-1
オートマティック
最高速度：300km/h
0-400m　：8.02sec.



ATM12-1
オートマティック
最高速度：310km/h
0-400m　：8.06sec.



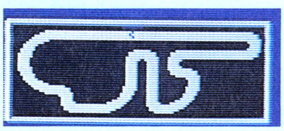
MNL10-1
マニュアル3速
最高速度：315km/h
0-400m　：7.90sec.



MNL12-1
マニュアル3速
最高速度：320km/h
0-400m　：7.94sec.

第1戦　JAPAN 1

スタート後の直線がけっこう長い。そのままコーナーに突入すると、あっけなくコースアウト。ハンドリング以上に、ブレーキとアクセルを使いこなす必要がある。F3000とは違って甘くはないのだ。



コース全長　4.08km
レコード　47″84

第2戦　BRAZIL

かなり長いコースの上に、きついコーナーも多い。特にバックストレッチの後の長い右コーナーは、高性能のマシンだと、後輪が流される。アクセルを戻しすぎると、回転が上がらず、スピードが出せなくなるぞ。



コース全長　4.92km
レコード　58″85

第3戦　CANADA

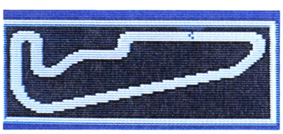
F3000の最終戦で使用したコースだ。基本的なポイントは同じだけど、スピードが速い分、コーナーリングがシビアになる。コーナーの脱出時にスピードをのせるには、どこで加速するか、ポイントを考えるように。



コース全長　3.00km
レコード　36″05

第4戦　FRANCE

前半の直線でスピードが出せる分、コーナーでのスピードが物足りなく感じるかもしれない。タイヤの滑る限界まで負担をかけると、S字などで切り返しにミスした瞬間にコースアウトすることになる。注意しよう。



コース全長　3.48km
レコード　39″35

第5戦　MONACO

スタート後の左コーナーをクリアすると、右に緩いカーブになっている。奥で鋭角カーブに変わるので、無理に高速をキープしようとしてアウトに膨らむと、かえってスピードダウンの原因になってしまうぞ。



コース全長　3.60km
レコード　40″82

第6戦　HUNGARY

なだらかなカーブからS字、そしてヘアピンと、難易度の高いコースだ。コーナーが続くからといって、ついスピードを落としすぎると、エンジンの回転数が落ち込んで、ギアチェンジが必要になる。注意しよう。



コース全長　3.72km
レコード　44″72

ワンポイントテクニック



アウト・イン・アウト。おなじみの言葉だけど、アウトからインに切り込むのがけっこう難しい。カーブの標識でタイミングをとって、曲がりはじめる前にハンドリングするように心がけよう。

第7戦　W-GERMANY

短い直線とコーナーで構成された、テクニカルコース。コーナー脱出スピードが勝負を決める。アクセルを踏むポイントを間違えると、直線にかかる直前でブレーキをかけなければならなくなるので注意が必要だ。



コース全長　3.96km
レコード　46″40

第8戦　BELGIUM

ゴール前のの長〜い直線。コーナーでミスしても、スピードの速いマシンなら、なんとか取り返せる。ただし、直線の直前のコーナーでミスすると、加速に時間がかかるのでかえって引き離されてしまうぞ。



コース全長　3.96km
レコード　46″30

第9戦　JAPAN 2

年間チャンピオンを目指していると、そろそろレース終了時に表示されるトータルポイントが気になる頃。でも焦りは禁物。特に緩やかなコーナーの続くこのコースでは、不用意なアクセルワークはミスを招くだけだ。



コース全長　4.20km
レコード　48″57

第10戦　JAPAN 3

長い直線と緩やかなカーブ。ポイントは中ほどのS字。短い直線をはさんでヘアピンが待っている。うっかりするとハンドルを切りすぎて、イン側にコースアウトすることもある。素早いハンドルワークで切り抜けよう。



コース全長　4.20km
レコード　49″20

第11戦　AMERICA

手ごろな直線が、S字にはさまれて連続している。S字でスピードをどこまでキープできるかがポイントになる。ただし、コーナーでスピードを出しすぎて、縁石に乗り上げていては意味がないぞ。



コース全長　4.32km
レコード　50″07

第12戦　SPAIN 1

長い直線、なだらかな連続コーナー。きついコーナー2つとヘアピンを除けば、スピードが出せるコースではある。コース自体短いので、競り合いを続けると、入賞できなくなることもある。注意しよう。



コース全長　3.36km
レコード　40″07

第13戦　MEXICO

きついS字もあるものの、高速コーナーがメインになる。またコース自体短いので、ミスは命取りだ。きついS字では安全第一に考え、コース中ほどの連続コーナーで勝負をかけたほうがいいだろう。



コース全長　3.12km
レコード　37″49

第14戦　PORTUGAL

長〜い直線でスピード感覚を狂わされると、中ほどのコーナーの連続した部分でミスする。また、後半部には、軽く左にカーブしているかと思ったら、急激に右コーナーに早変わりするという罠が隠れている。要注意だ。



コース全長　4.92km
レコード　57″21

ワンポイントテクニック

スローイン・ファーストアウト。これもよく聞く言葉だろう。直線で速度が出ているときなど、コーナーの直前でフルブレーキ。すぐアクセルを踏み、加速しながらコーナーを抜けるんだ。これをマスターして一人前かな。



第15戦　JAPAN 4

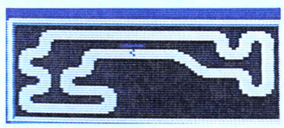
連続したきついS字をうまくクリアできるかどうかがポイント。そこさえクリアできれば、後は普通のコーナーが多い。直線も長いので楽に勝てるはず。くれぐれもミスはしないように注意しよう。



コース全長　4.80km
レコード　48″49

第16戦　JAPAN 5

いよいよ最後のコース。でも最後だけあって、コーナーの組み合わせがかなりすごい。もし優勝できるポイントがあるようなら、無難に入賞を狙ったほうがいいかもしれない。ここでゲームオーバーは悲しいもんね。



コース全長　4.92km
レコード　58″05

対戦プレイで相手に勝つための3つのテクニック!

敵マシンをブロックする

敵のマシンが追い抜こうとしたときに、マシンの後部を敵の前部にぶつけると、敵のスピードがガクッと落ちる。長い直線では、非常に重要なテクニックだ。

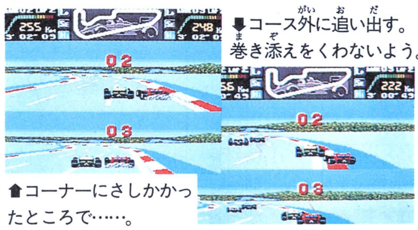


⬇敵のスピードがいっきに落ちるぞ。

⬆敵が追い抜こうとする前にブロックしよう。

コーナーで押し出す

コーナーで敵のインサイドについて、敵をコースから追い出す。うまく看板に当てるのがいちばん効く。でもコースアウトだけで、十分差を広げることができるのだ。

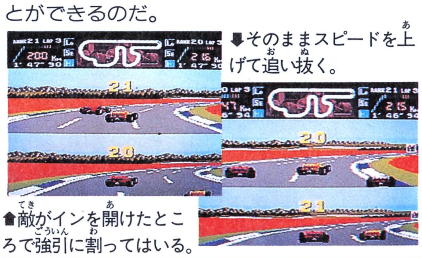


⬇コース外に追い出す。巻き添えをくわないよう。

⬆コーナーにさしかかったところで……。

コーナーでぶち抜く!

敵はコーナーのかなり前で減速する。ギリギリとは言わないけど、ブレーキのタイミングを遅らせることで、カンタンに追い抜くことができるのだ。



⬇そのままスピードを上げて追い抜く。

⬆敵がインを開けたところで強引に割ってはいる。

Final Lap Twin QUEST MODE

完全攻略マップ&データ

MAP

気軽に楽しめるRPG、クエストモードの完全なマップを紹介するぞ！ すべての街、そして重要イベントを網羅しているから、使うと絶対役に立つのだ。

光のボディ

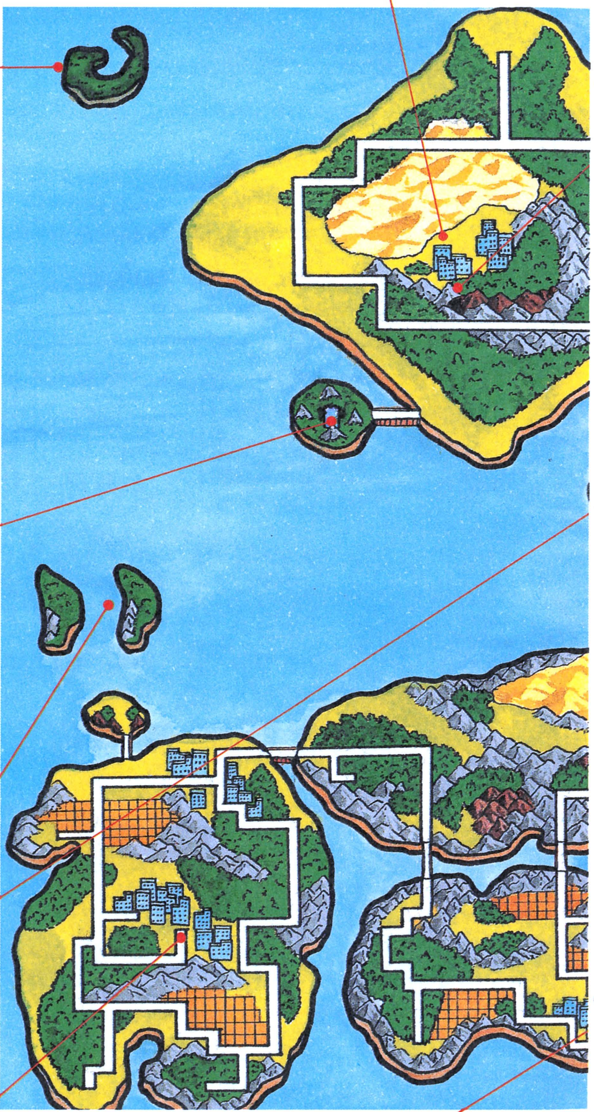
エゾンバラの街の北西にある砂漠のどこかに、最高のボディがある。ヒントは双子島で聞くことができるぞ。



渦巻島

ここには不思議なタイヤが落ちている。装備するとグリップが最高になる。ビート板を入手したらスグ行こう。





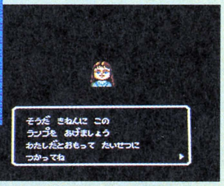
双子島

2つの島のそれぞれに、双子の美人姉妹が住んでいる。訪ねると記念にランプがもらえるのだ。またこの島の民家に住むおばあさんは、重要な情報を教えてくれるぞ。



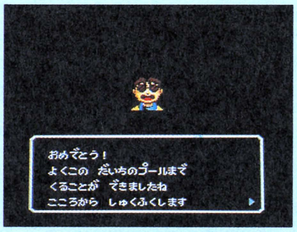
⬆双子島には3軒の家がある。この中のどこかに……。

⬇ランプをくれるおねえさんがいるんだ。



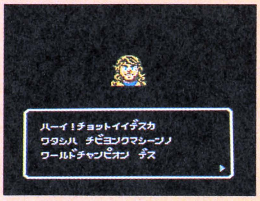
大地のプール

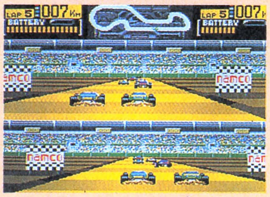
この島では、ビート板がもらえるぞ。でもカギを持っていないと、中には入れてくれないのだ。



世界チャンピオン戦！

すべての条件を揃えて、ここで世界チャンピオンと戦う。見事に勝つと、感動のエンディングだ！ でもさすがに敵は強い。何度も挑戦してみよう。





⬆F1なみのテクが必要だぞ。

⬅最後の強敵の登場だ。

ベップノーユ

スタートの街。主人公の家がある。この街のすぐ下にあるサーキットでは、ベップノーユ地方のチャンピオン「あそやまだいさく」が待っている。ショップで手に入る最高のパーツを使うとカンタンに勝てるぞ！

お店で売っているアイテム又は、購入可能なアイテム

パーツ名	価格
なまりのボディ	1,000
ノーマルタイヤ	500
アルカリでんち	400
ノーマルウィング	1,000
うまふじモーター	500
ダッシュモーター	1,000

オコンピラ

この街のすぐ右上に、呪いのおババがいる。訪ねるとチビ四駆に呪いがかかり、小さくなってしまう。けっこう笑えるけど、呪いが解除できるのは次の街。どうしても見たいなら、パスワードを書き留めてから。

お店で売っているアイテム又は、購入可能なアイテム

パーツ名	価格
ハイパーモーター	3,500
ノーマルウィング	1,000
スリックタイヤ	1,500
ワイドタイヤ	4,000
けがわのボディ	3,000
すいぎんでんち	800

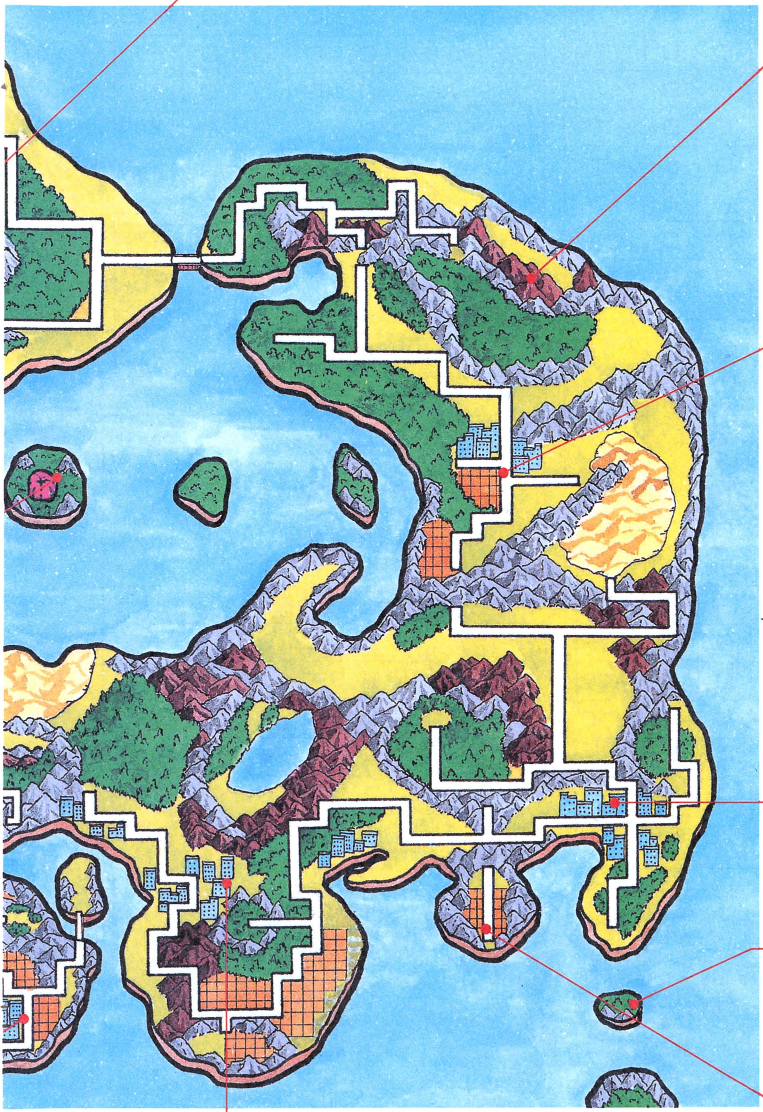
 イラスト／立神洋子

エゾンバラ

北の街。ここのチャンピオンを倒すと、6個めのネジと、敵の誘いを必ず断れるお守りが手に入る。ネジが6個揃ったら、究極の修理屋さんに、チビ四駆を改造してもらう必要があるのだ。

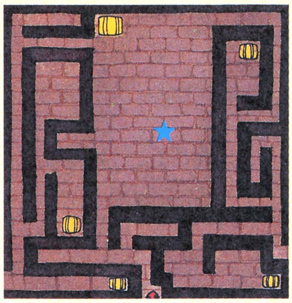
お店で売っているアイテム 又は、購入可能なアイテム

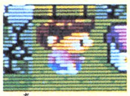
パーツ名	価格
めだつボディ	40,000
しょうらいのでんち	50,000
すべらずのタイヤ	45,000
かけぬけのタイヤ	50,000
あぶないモーター	52,000
はやぶさのウィング	40,000



暗い迷宮の中には!?

周囲を山に囲まれた一角。海からしか入れないこの場所には、民家が立ち並んでいる。その中の1軒は迷宮だ。最高のパーツがいくつも隠されているぞ！





⬆明かりがないと、悲惨なのだ。



⬅ランプがあると明るいのだ。

ミュチノーク

オエドームからぐるりと迂回しながら北に進んだ場所にある。最後の決戦の場所にいちばん近い街だ。この地区のチャンピオン、なかのばんたに勝つと、大地のプールのカギをくれるのだ。

お店で売っているアイテム 又は、購入可能なアイテム

パーツ名	価格
りゅうせいボディ	28,000
ウルトラのでんち	30,000
こうでんあつのでんち	40,000
しょくにんのタイヤ	40,000
すべらずのタイヤ	45,000
やけつきのモーター	32,000

オエドーム

この街には、アイテムショップが2軒ある。そのうちの1軒は、練習コースを渡ってぐるりと街の周囲を迂回した場所にあるんだ。そこではけっこう良質なパーツを、格安で売っているぞ！

お店で売っているアイテム 又は、購入可能なアイテム

パーツ名	価格
ほのおのタイヤ	24,000
ロバのタイヤ	35,000
ナマズのでんち	2,000
かみのでんち	2,500
いかづちのでんち	5,000
ライトボディ	10,000



⬅隠れショップには、いいアイテムが格安で！

パーツ名	価格
ハリケーンモーター	10,000
てまきのモーター	15,000
カミカゼモーター	20,000
サンダーウィング	10,000
ふうじんのウィング	30,000
ライトボディ	10,000

必殺修理人

各地区のチャンピオンを倒して、ネジを6個集めたら、ここで最高のミニ四駆に改造してもらうのだ。



水道橋博士

チビ四駆の軽量化に力を貸してくれる。これに必殺修理人の改造と、最高のパーツを合わせ、世界戦に挑戦だ！



ナニワール

オコンピラからこの街までたどり着くには、砂漠地帯を通り抜ける必要がある。敵は強い上に出現頻度も高いので、けっこう苦労する。街の南の呪いの村では、かけられた呪いを解いてくれるぞ！

お店で売っているアイテム 又は、購入可能なアイテム

パーツ名	価格
たつまきモーター	4,500
こおりのでんち	7,500
みかどのでんち	1,200
せきそうでんち	1,800
ツインウィング	4,000
かいぞうボディ	5,000

Final Lap Twin 出現地方別敵キャラデータ

このゲームに登場する、個性あふれる敵キャラたち。その性格を5段階に分け、対戦に使用されるコースを併せて、街別に紹介する。これを見て、キミの得意とするコースで、得意な敵を相手にすれば、敗戦の確率は大幅に減ること間違いなし！

ベップノーユ

スピードがAの敵もいるが、コーナーを曲がりきれずに自滅する。かえってカモだったりするのだ。

名前	スピード	グリップ	バッテリー	ジャンプ	使用コース
スカスカきんちゃん	D	B	D	B	タイプA
みつおのおとうと	D	C	D	D	タイプB
セリコぶんぞう	D	C	D	D	タイプA
ロレールわか	D	C	D	D	タイプB
チビックたみやけい	D	B	D	D	タイプA
レッドバードジョニー	D	B	D	B	タイプB
スナイパーおじさま	A	D	D	D	タイプA
テスターロかっちゃん	A	D	D	D	タイプB
あそやまだいさく	D	B	C	B	タイプA

オコンピラ

ベップノーユに比べると、かなり強くなっている。でも相変わらずコーナーで自滅する敵も多い。コースのバリエーションも多いので、注意しよう。

名前	スピード	グリップ	バッテリー	ジャンプ	使用コース
プージョンへひのすけ	C	C	D	D	タイプC
ミラクルみかこちゃん	C	C	D	D	タイプB
エリックーパー	C	B	D	D	タイプD
パオパオ	C	B	D	D	タイプB
セフィーゆうこ	C	B	D	D	タイプD
コルベッチョすしお	C	B	D	D	タイプC
コルプれいこちゃん	D	C	D	A	タイプE
ピートルよーこちゃん	A	D	D	D	タイプA
スタレントによろだー	A	D	D	D	タイプF
ドリフトのりゅう	C	B	C	B	タイプB

ナニワール

グリップ力のある敵は、コーナーをラクにクリアする。あいちゃんなどは強敵だ。

名前	スピード	グリップ	バッテリー	ジャンプ	使用コース
タニーあぶーす	C	B	D	B	タイプG
フラーリまぐりっと	C	B	D	B	タイプH
へんなおじさま	C	A	D	B	タイプE
シーワンあいちゃん	C	A	D	B	タイプI
スペリンタかずちゃん	A	D	D	D	タイプH
シーツーてっちゃん	C	B	D	A	タイプC
いかりのてっちゃん	B	B	C	C	タイプI
じごくのあいちゃん	B	B	C	C	タイプH
まいばらかずえ	C	A	B	B	タイプD

オエドーム

かなりの強敵がひしめいている。でも主人公の四駆もパワーアップしている。いい勝負だ。

名前	スピード	グリップ	バッテリー	ジャンプ	使用コース
ミジェッタげんさん	B	C	D	B	タイプH
タムリおかやまくん	B	B	D	B	タイプF
ベンツーみのる	B	B	D	B	タイプE
レビルりゅうた	B	A	D	B	タイプG
リノサンケたんべー	B	A	D	B	タイプC
ケローラやっくん	B	B	D	A	タイプD
キケンなおじさま	B	A	C	C	タイプF
モスタンゴうたえもん	B	A	C	C	タイプF
つるみみつお	B	A	B	B	タイプC

ミュチノーク

バッテリーを有効に使う敵も多くなる。先行してブロックするパターンで、敵にバッテリーを無駄使いさせよう。ミスは禁物だぞ！

名前	スピード	グリップ	バッテリー	ジャンプ	使用コース
バーバラおばば	B	A	C	C	タイプB
モールスこういち	B	A	C	B	タイプC
クレストたろまる	D	A	C	B	タイプE
シビルみよこ	A	A	D	B	タイプG
ポリマッシェこぶん	A	A	D	A	タイプF
なかのばんた	A	A	A	A	タイプI

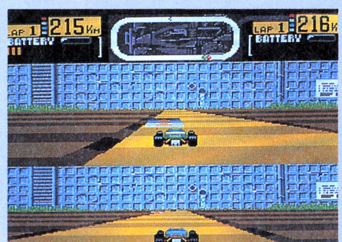
エゾンバラ

スピード、グリップともかなりのマシンがひしめいている。でも、ここまで来れるウデなら楽勝だ!!

名前	スピード	グリップ	バッテリー	ジャンプ	使用コース
チェイターたまりん	B	A	C	C	タイプC
チボレーばんちょう	A	D	D	C	タイプF
パブリコかすけ	A	A	D	B	タイプH
ベンベーロたつや	A	A	D	C	タイプD
スプーランわっきー	A	A	C	C	タイプA
コウンタッケとんぺい	A	A	D	A	タイプE
ソバラしょうご	A	A	D	A	タイプG
ひとのよいヤンキー	A	A	D	A	タイプH
オッケーひろみ	A	A	超A	A	タイプF

ワンポイントテクニック

クエストモードでのバトルは、サーキット1周のマッチ戦。勝利のポイントは、マシンのトータルバランスとコーナーワーク、そしてジャンプ台。マシンのバランスがよいと、コーナーでアクセルを戻す必要がなくなる。インベタでコーナーはクリアできるのだ。また、ジャンプ台を利用すると、いっきに加速したり、最高速度が2～3kmアップする。場所を記憶しておくと勝つ確率は倍増する。もうひとつ、バッテリーの使い方も、勝負に大きく関わってくる。加速時の助けと、最後の直線で使うのがベストなのだ。



⬅クエストモードのオリジナルのジャンプ台。F－にあったら面白そう……。



➡野試合は1対1の対決。それも一周走って先にゴールした側の勝ちなのだ。

コース別必勝ガイド

クエストモードで使用されるすべてのコースを、タイプ別に攻略ポイントを紹介する。キャラデータと一緒に使おう。



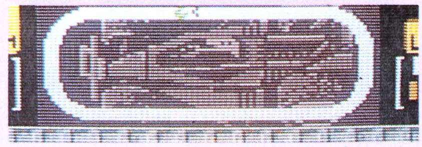
⬆コースは全部で10種類。キャラによって決まっているから、野試合なら嫌いなコースはパスできるぞ。

⬇地区チャンピオンとの戦いは、何台ものマシンと走るんだけど、チャンピオンに勝てばいいだけなんだ。



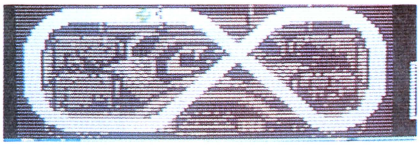
タイプA

非常にオーソドックスなコース。4つのコーナーは、すべて同じ長さと角度。長い直線にある、4つのジャンプ台を有効に使うことで、けっこうかんたんに敵を離せる。スタート直後に少しだけバッテリーを使い、ジャンプ台でいっきに引き離すパターンがベストだろう。



タイプB

8の字をした、よく見かけそうなコースだ。右上のコーナーにあるジャンプ台は、無理に利用すると、かえってコースアウトするはめになるので注意が必要だ。ゴール直前のストレートはあまり長くないので、バッテリーを使って追いかけるパターンは使いづらい。



タイプC

コーナーがちょっときついので、グリップ力が弱いとけっこうきつい。直線に出る直前でコースアウトすると、加速にバッテリーをフルに使っても、追いつくのはつらい。1回のミスが命取りになることも多いのだ。くれぐれもミスしないように注意しよう。



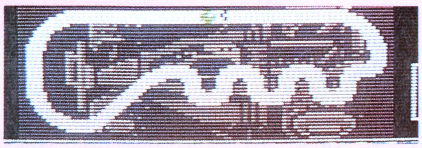
タイプD

コースの上下にあるSの字は、敵を追い抜くチャンスだが、無理に抜こうとしてコースアウトする危険も高い。コーナーで敵と競り合うときには、アウトから突っ込むと、弾き飛ばされることがよくある。インから強引に抜くのがいちばんいいぞ。



タイプE

連続コーナーの続くコース下の部分では、コーナーリングテクニックがものをいう。F1に比べればはるかにカンタンなので、そんなに苦戦することはないと思うけど、1回コースアウトすると、復帰は難しい。スピードを落としてでも、ミスしないように注意しよう。



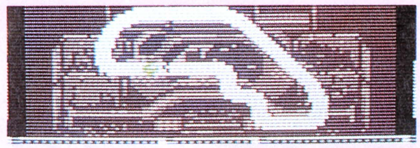
タイプF

けっこうキツいカーブが多い。でもコーナーに突入するときの、ハンドリングがよければ、アクセルを戻す必要はない。中途半端にパワーアップした場合は別だが。コース左にある長〜いコーナーで敵と競り合うのは危険。なるべく直線で引き離すようにしたい。



タイプG

ショートコースだけに、一度のミスで確実に負ける。スタート直後でバッテリーを使い、敵を引き離してから、きついSの字に入りたい。コース中ほどは、緩いコーナーになっているので、バッテリーを使うときには気をつけよう。最後のコーナーは、けっこうきついので注意！



タイプH

きついコーナーと直線、ヘアピン、そしてSの字。難易度の高いコースだ。特に、右→右→右ときた後の、左のヘアピンには注意が必要だ。ただしヘアピンでコケても、バッテリーをうまく使えば、Sの字から最後の直線までで、敵に追いつくことも可能なのだ。



タイプI

タイプFのコースによく似た感じ。でも、このコースのほうが、テクニックを要求されるのだ。連続コーナーを高速でクリアできるかがカギ。次のカーブにさしかかる前にハンドルを戻し、インに切り込む。うまく使うと速く確実にクリアできるようになるぞ。



タイプJ

最後の敵バラン・ブロスとは、このコースで戦う。最後の戦いでは、ほかの敵車も走っているので、コーナーリングテクニックだけではきつい。敵をうまくクリアするテクも必要だ。スタート直後の直線と、コーナーの途中にある2つのジャンプ台を有効に使おう。



真の魔人、"セガバンベイダー"を倒せ!!

獣王記

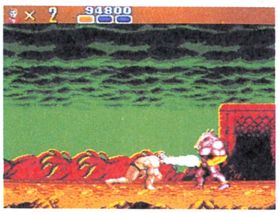


全5ラウンドからなる、『獣王記』。各所に待ちうける敵やボスたちは思った以上に強大な力を示していた。だが、この攻略法を実践すれば、アテナを無事に救い出せるぞ!

NECアベニュー/9月中旬発売予定/¥5,800(CD-ROM)
9月上旬発売予定/¥6,800(Huカード)

1ダメージが命とり!

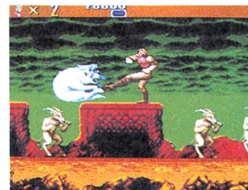
このゲームでは1回のダメージでやられてしまうということはない。ライフは3個あり、なおかつ個々のライフゲージはオレンジ→黄→赤→消滅、というふうに変わっていく。しかし、中には1回の攻撃でライフを1個奪っていく敵もいるのだ。しかも1回ダメージを受けただけで反撃できずに、獣人を失ってしまうこともある。操作は慎重に行い、ミスをしないこと!



⬅常に先手をうち、つまらないミスをしないのが秘訣。

スピリットボールで獣人族の力は増強される!

獣人は白いアルビノを倒したときに出る、"スピリットボール"を得ることにより破壊的な力をつけられる。また、これはライフを1個回復することもできる大事なアイテムだが、ボールを⑪ボタンを使用する特殊攻撃をしながらとっても、とったことにはならないのだ。注意しよう!



⬅アルビノだけは何としてでも倒せ!するとアルビノは…。



➡スピリットボールになる。早くとらないと上へと昇ってとり逃がしてしまうぞ。何事も、"速攻"だ!

ROUND 1 今、獣人族が甦る……

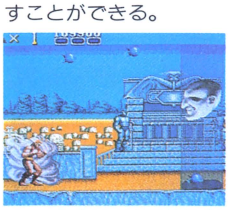
START



Ⓐ前方より　後方より Ⓑ　前方より Ⓒ

しゃがみパンチ!

ラウンド1は基本的にずっとしゃがみパンチでいこう。これでボーンヘッドやグレイブマスターの攻撃をカンタンにかわすことができる。

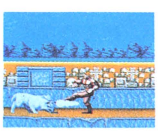


⬆クリア後は、真の魔人が現れ、パワーを奪っていく。

アタックポイント

Ⓐ 1匹めのアルビノは前から来る。着地した瞬間にケリの一発をお見舞いだ!





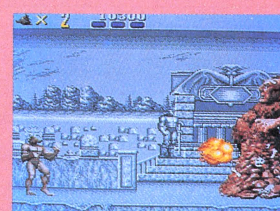
Ⓑ 2匹めは後ろから。背景のくぼみに位置し、これまたケリで倒すのだ!

Ⓒ 突然現れるスキニーオークスは、ジャンプ+フラッシュアタックで。



BOSS　ハガー

ハガーは自分の頭を引きちぎり、無数に飛ばしてくる。この頭は破壊可能なので、ボスが正体を現すまでは獣人の頭を背景の十字架の墓に合わせ、ファイヤーボールを撃ち込む。頭が飛んできたらボスの体にかするくらいにフラッシュアタックでダメージを与える。あとは頭の出方をよく見ながら左右交互にフラッシュアタックをしていればボスを倒すことができるぞ。



⬅ここの位置でファイヤーを。



⬅すかさずフラッシュアタック。

ROUND 2 戦いは湿地帯へと……



START



キックを多用せよ

ラウンド2では、エクスフロッグが多数出現するので、それに対応すべくキックを使ったほうが次の攻撃をより早く繰り出すことができるのだ。



⬆チキンレッグも一緒にケリの連発で倒そう。

アタックポイント

Ⓐ うたの下に待ち、アルビノをパンチで倒そう。2匹めは後ろから来る。





Ⓑ 注意してほしいのは残りのラスケルトウルフを倒してからボールをとること。

Ⓒ 獣化後はライバリアを使い敵を倒せ！動きの素早いラトルテイルも楽に倒せる。



BOSS オクトアイズ



➡ここでライバリアを連射するのだ！



⬅サンダーはバリアより攻撃力が低い。

獣人を1人失ってもいいから確実に早く倒したい人は、獣人の頭をあらかじめ背景の一番長いツルに合わせ、ライバリアを連射！ 目玉が出てきたらライバリアをやめてワザとやられる。そしてまた連射で倒そう。1人も失うのはヤダという人は、画面左端よりサンダースマッシュを目玉にあて、目玉が出てきたらライバリアで防御。この繰り返しで。

ROUND 3 灼熱の岩盤地帯

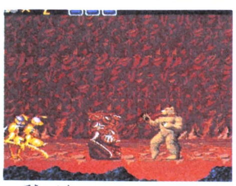


START



穴に落ちるな！

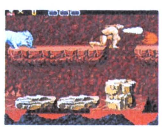
このラウンドで特に注意したいことは、"穴に落ちてしまう"ことだ。ライフが満タンでも容赦なく1ミスとなってしまう。操作は正確かつ慎重に。



⬆敵を石にするとこのように壁となって敵の攻撃を防げる！

アタックポイント

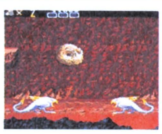
Ⓐ この位置で体を半分前に出し、しゃがみパンチの連打で敵はカル〜く倒せる。





Ⓑ 獣化したらスピンボンバーで対抗だ！けど調子に乗って穴に落ちないようにね。

Ⓒ チキンレッグもスピンで。ペトリフブレスで石にした敵は得点にはならないぞ。



BOSS モルディスネイル

ボス出現後、ボス本体ギリギリに詰め寄り、しゃがんでペトリフブレスをとにかく連射！ ここはほぼ安全地帯だが、弾が獣人に1回かすり、2回かすり、3回めが当たる（3回めはどうしてもダメージをくらっちゃうよ）ほんのわずか前の瞬間に、ボスに向かってスピンボンバーを。こうすれば敵弾をやり過ごせるので、繰り返しペトリフブレスを使って攻撃しよう。



⬅ボス本体にはぎりぎりまで近づくのがコツだ！

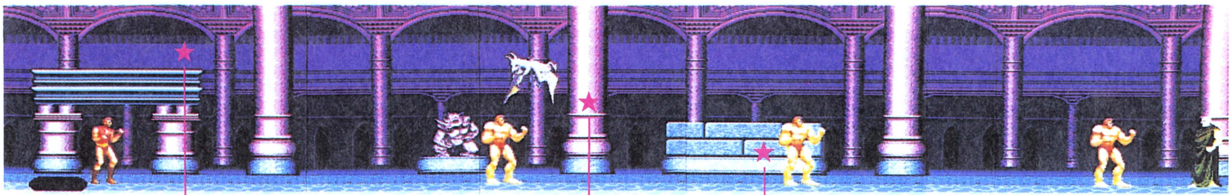


➡弾が画面中央に来たら思いきってスピン。

ROUND 4 神殿の中へと誘われ……

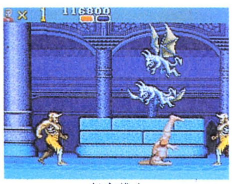


START

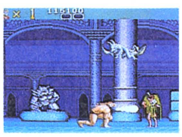


上方ゲリを使え！

このラウンドは比較的簡単に進むことができる。敵はシングルフット、ボーンヘッドが大半を占め、ラウンド１のときのようにしゃがみパンチで倒しまくれるハズだ。注意したいのは中盤に出てくるスキニーオークスだ。コイツは上ゲリで倒せ！



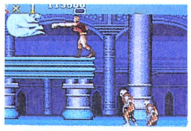
⬆ザコでも耐久力があるぞ。



➡このように上方ゲリを使え！

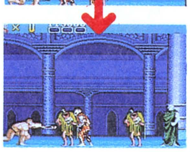
アタックポイント

Ⓐ スタート直後すぐに段にジャンプし、すかさずパンチだ。



Ⓑ シングルフットやボーンヘッドがとにかくたくさん出現するので、あわてずしゃがみパンチの連打で応戦しよう。

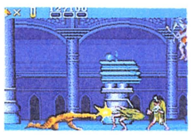




Ⓒ ハマーフライはヴァーティカルインパルスで倒すのだ。



Ⓓ 獣化後は、しゃがんでソニックムーブメントを連射しよう。



BOSS ファティクロコダイル

ボスが現れたら左端に位置しよう。正体を出したら一発火球を吐くので、ジャンプ＋インパルスでよけ、その後しゃがんで背景の柱と獣人の足の裏を合わせてソニックムーブメントを連射!! とにかく気合と集中力で倒すのだ！

火球をよけろ！



➡ジャンプ＋インパルスでよけろ！

赤龍を消せ！

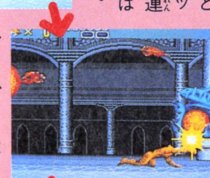


⬅赤龍はインパルスで確実に消せ！

基本はソニックムーブメントで倒すのだが、腕に自信のある人はヴァーティカルインパルスを織り混ぜ、ボスにダメージを与えると早く倒すことができる。しかし危険が伴うぞ。



⬅足の裏をピタッと柱に合わせ、ソニックムーブメントを連射！ ここにいればたいていは平気だ。



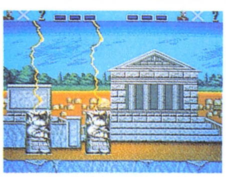
➡とにかくソニックムーブメントをブチかませ！ 赤龍はあまり画面上に残さないのがコツだ。



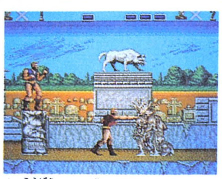
⬅ボスが前から後ろにさがったらインパルスをボスにカスる程度に当てる。このほうがダメージ大だ。

2人プレイでの攻略

この『獣王記』では、パッドを2つつなげると2人の獣人でプレイすることができる。それに合わせ、アルビノもスピリットボールを2個出すので平等にゲームを進められるぞ。また１人は前、もう１人は後ろというように分担して攻略すれば、かなりのラウンドまで進むことができるだろう。ボスの耐久力も同じなので、例えば2面のボスだったら2人のライバリア連射であっさりと倒せちゃうぞ。ぜひ一度は2人プレイを楽しんでみよう。



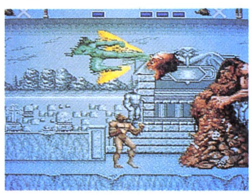
⬆２人の獣人が今、復活。息の合ったプレイをしよう。



⬆攻撃は２人で行ったほうが効率がいいぞ。

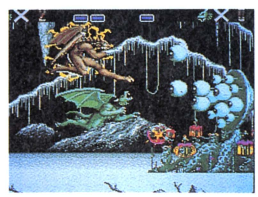
ラウンド1 対ハガー

ハガーなら、2人のフラッシュアタック攻勢でかるーく倒せちゃうかな!? 気の合った人とプレイしよう。恋人とかネ。



ラウンド2 対オクトアイズ

スピリットボールは１個ずつ平均してとっていこう。そのほうがあとあとラクな展開になっていくぞ。お互い仲よくね。



ラウンド3 対モルディスネイル

ラウンド3は狭いし敵の動きも速いから、2人だとかえってやりづらいかもね。だけど対ボス戦で真価を発揮できるぞ！

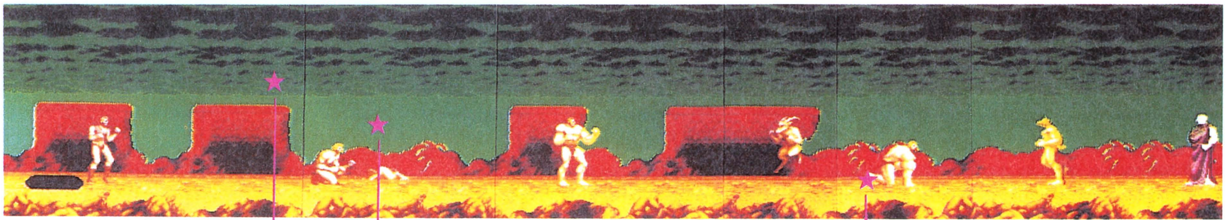


ラウンド4 対ファティクロコダイル

ボスまでの道のりは比較的カンタンに攻略できるけど、対ボス戦はけっこう悩ませられるぞ。ここは忍耐で切り抜けるのだ。



ROUND 5 死し者しゃの怨おん念ねんが立たちこめる……

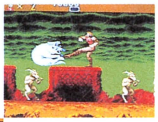


とにかく連打だ！

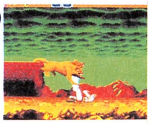
さすがに最終面というだけあって、動きが素早くトリッキーな攻撃をしかけてくるヤツらばかりだ。基本はしゃがみパンチの連打！ 1匹の敵に対して最低でも2発はパンチを打つ気合がないと、パンチをハズされて手痛いダメージを受けてしまうぞ。

アタックポイント

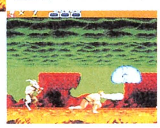
A すぐさま段に上がり、ケリで戦う。



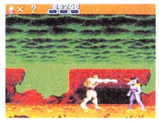
B 上方から来るアルビノは上方キックで。



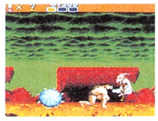
C 基本はしゃがみパンチで。ハズすなよ。



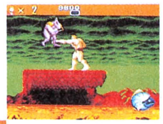
D ジャンプキックをしてくるイヤな奴だ。



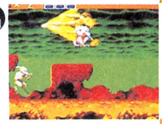
E 中盤戦にさしかかると、とにかく敵がひっきりなしに出現する。出現してきた順番に、1匹1匹確実に倒していこう！ ミスはするな。



F 段上は安全だが、たまにこんな敵も…。



G 獣化すればこっちのもの。ボスを目指せ。



H ついに姿を現した真の魔人……。



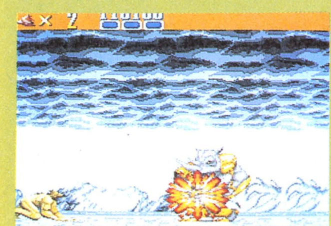
いよいよ決戦の時はきた…

BOSS セガバンベイダー

さすがに最後のボスというだけあって暴力的なほど強い！ しかし、倒せないことはない。このボスとの戦いは、"集中力が切れたら負け"だ。敵の動きを冷静に見極め、的確にダメージを与える。1つのミスでキミの敗北は決まる。



⬆まずはしゃがんで、ファイヤーボールでダメージを与えておく。



⬆ボスが肩を前に出しているときはどの攻撃をしても通用しない。

ハマリに注意せよ！

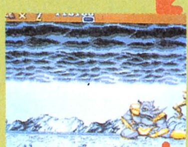
一番怖いのは画面端での、"ハマリ"だ。こうなってしまうと1ミスは免れない。常にボスとは一定間隔を保っておくこと。



⬅ボスの強烈なパンチ！ しかししゃがんでよけられたが…。



➡次の瞬間、下ゲリが。もう逃げることも攻撃することもできない…。



⬅しかし、ボスの動きをよく見て、肩を前に出していないスキに…。



➡フラッシュアタック！ 間一髪逃げられた。この技は運がモノをいう。



➡肩を前に出していないときだけ！



⬅素早く反対側へ。根気が続くカナ？

基本はファイヤーボール

安全と思われる倒し方は、ボスにファイヤーボールでダメージを与え、突っ込んできたらジャンプ+フラッシュアタックで反対側に逃げる。これの繰り返しだ。注意したいのはボスの肩からときどき出されるケムリ(?)だ。これに当たると地面に叩き落とさるぞ！

スキを見計らってフラッシュアタック！

気力が続かず一気にカタをつけたい人は、かなり危険だがフラッシュアタックを並用するといいぞ。あまりお薦めはできないけどネ。フラッシュアタックをボス頭部にカスるように当てるのだ。一歩間違えるとそこには"死"が待っている。文字通り冷や汗モノ。



⬆このようにするのだがうまくいって3回できれば上出来。基本はあくまでもファイヤー＆逃げだぞ。



強豪チームを倒し日本一をめざせ！

パワーリーグII

ハドソン／8月8日発売／¥5,800

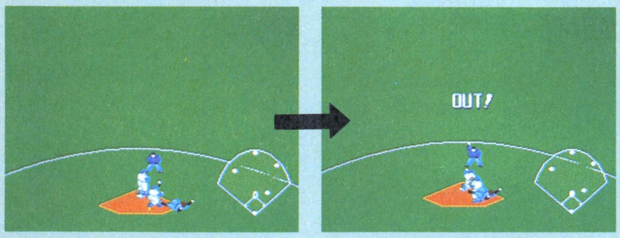


人気の高かった『パワーリーグ』が、よりパワーアップされて帰ってきたぞ！　いろいろと改良されたので前作をやりこんだ人でも、最初はてこずるんじゃないかな？　そんなみんなにおくるハウ・ツー・ウィンだ！

このゲームをプレイする時に覚えておくと便利なことを、基礎編・打撃編・守備編・走塁編の4つの角度からチェック！　プレイ感覚が前作と微妙に違うから気をつけてね！

基礎編その1　走塁・送球スピードのアップでクロスプレー続出！

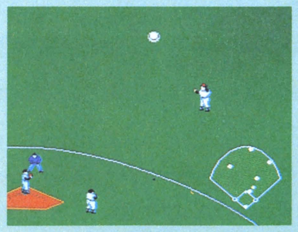
この『II』をプレイしてみてまずビックリするのが、各選手の走力と送球スピード。どちらも『I』とは比べものにならないくらいアップしているから、早いうちにそのスピードに慣れるようにしよう。舞台が大きな新球場になっただけに、セカンドやサードでのクロスプレーが今まで以上に多くなるのは確実だもんね！　なお、走力や送球スピードは選手によって違うから、その辺のこともしっかりチェックしておこう。



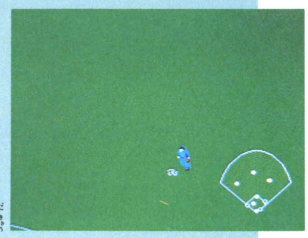
⬆さぁ、1塁をけって2塁へ……。クロスプレーの結果は、アウト！

基礎編その2　「スーパーインポーズ」からさまざまな情報を読み取れ

敵の打った打球が高いフライになった場合、キミは何を見てボールの落下地点を判断するのかな？　打球とその影だけを追うのもいいけれど、「スーパーインポーズ」表示があるんだからこれを利用しないテはないぞ。外野手の間を抜かれた時、どちらの選手に捕りにいかせるべきかを判断するのにも使えるし、敵の走者の動きを把握するのにも使える。また、こちらの攻撃時に敵の動きが止まったら「落下地点に入った」ってことがわかる。便利でしょ？



⬆選手の動きが止まれば落下地点だ。



➡ライト、1バウンドで打球を処理。ランナーの動きは？

打撃編その1　ボールを打つ瞬間に方向キーを押して、打球を自在に打ち分けよう！



打つ瞬間に方向キーを左右に入れることにより、打球の方向をある程度打ち分けられるのは『I』をプレイした人なら知っているよね？　『II』ではさらにダウンスイングとアッパースイングまでできるようになっているから、打者のタイプや試合の状況によって使い分けよう。長打力のある選手ならアッパースイングでホームランを狙っちゃえ！



⬅1アウト・ランナー3塁で4番のヘチアイ。外野フライ狙いのアッパースイングで勝負！

イラスト／星野由美子

打撃編その2 ボール球には手を出さないように心がけよう！

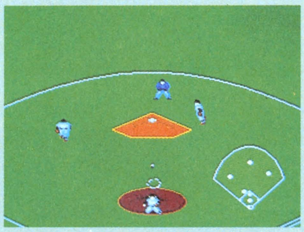


↑1ストライク3ボールからの5球目は、フォークボール。よし、四球だい。

当たり前のことだけど、ピッチャーはストライクばかり投げてくるわけじゃない。ボール球をむりに打ちにいっても凡打に打ちとられるのがオチ。どんな球でも振るのではなく、ボールをよく選んで振るようにしよう。球数を多く投げさせればピッチャーもそれだけバテるしね。

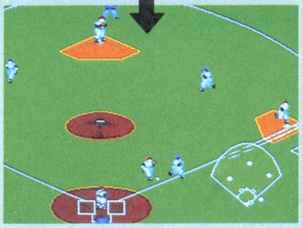
打撃編その3 ピッチャーの真正面に打球が飛んだとしても……

打球が野手の真正面に飛んでも、ピッチャーを強襲した時にかぎりヒットになることがある。だからランナーが1塁にいる時などは、あわてて帰塁して2塁でアウトになったりしないよう、打球のゆくえには注意しよう。



打撃編その4 豪快に打つばかりが野球じゃない！　バントも重要だ

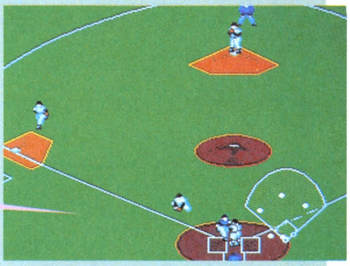




↑よーし、ここはバントで走者を進めて、チャンスを広げよう。

地味ではあるけど、ランナーを進めるという重要な役割を持っているバント。ただし、足の遅い選手がすると、ダブルプレーをくらってしまうこともあるから、盗塁とうまく組み合わせて使おう。また、プッシュバントでピッチャーの横を抜くことができればヒットになる確率が高いから、足の速い選手はこれを狙うのもおもしろい。ライナーになることも多いけどね。

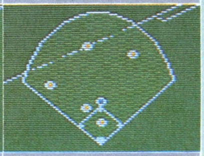
スクイズ成功!!



➡意表をついたスクイズが成功！　バッターも1塁セーフ!?

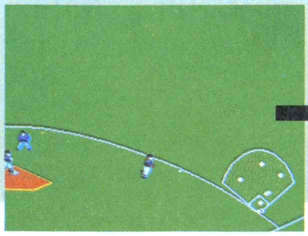
守備編その1 状況次第でシフトをかえてみよう

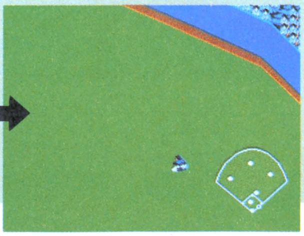
ゲームに慣れてきたら、5つ用意されている守備位置を使い分けてみよう。

ふつう	深い	浅い	右寄り	左寄り
				
↑ごく標準的なシフト。どこに打球が飛んでも対処しやすい。	↑ホームランバッターが出てきた時などはこのシフトでいこう。	↑敵に1点もやれない場面では、思い切って前進守備だ！	↑右打者の外角、左打者の内角を攻める時などに有効なシフト。	↑こちらは「右寄り」の正反対。1塁線を抜かれないよう注意！

守備編その2 内野を抜かれても、すぐ外野がフォローできるように

本来の野球ではそれぞれの選手がボールに向かって動くから関係ないけれど、ゲームでは全員を一度に操作する。だから内野の守備と外野の守備の操作方向が逆、なんてこともあるワケ。内野が追いつかないと思ったら、すぐさま頭を切り替えよう！

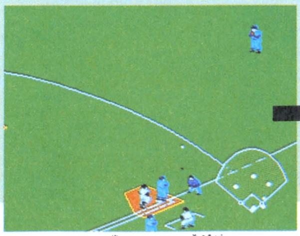


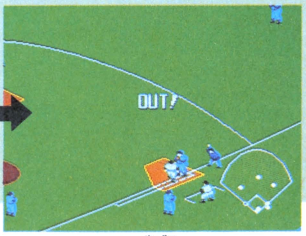


↑むきになって内野が捕ろうとすると、外野まで抜かれることがあるぞ。

守備編その3 足の遅いバッターならライトゴロだって可能なのだ！

敵の打者がいい当たりのライト前ヒットを打ったら、すぐさまファーストに送球してみよう。打者の走力次第では、アウトにすることもできちゃうぞ。シフトを浅くして右打者の外角（左打者なら内角）に投げれば、ライトゴロを狙うことも可能だ。

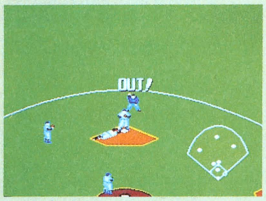




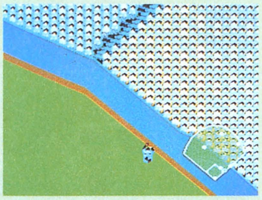
↑ライトから矢のような送球で、みごとに「ライトゴロ」が成立！

守備編 その4 コンピュータのクセを覚えて、試合を有利に進めよう！

コンピュータが操作しているチームにはいろいろなクセがある。これを覚えて逆に利用してやれば、窮地におちいっても、なんとか持ちこたえることができるかもしれない。失点を最小限に抑えるためにも研究してみよう。



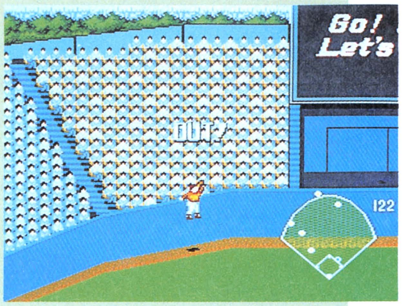
⬅敵のランナーが2塁にいる時に打者を内野ゴロにしとめると、ランナーはすぐに帰塁するぞ。



⬅敵が塁をまわりかけてもすぐにボールをおさえることができれば、ランナーは帰塁するんだ。

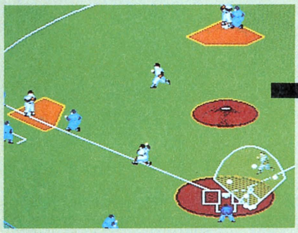
守備編 その5 ホームランボールをナイスキャッチ!!

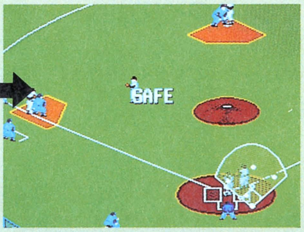
➡見よ、この超ファインプレーを!! 前作のような「飛びつき」以外に「ジャンプ」ができるようになったから、頭上を越えそうな打球だって捕ることができちゃうのだ。



走塁編 その1 3塁ランナーをおとりにして打者走者をセカンドへ！

これもコンピュータのクセを利用した戦法。コンピュータはホームへ向かうランナーがいると必ずバックホームするので、その間に打者走者（他の走者も）を2塁まで進めるのだ。

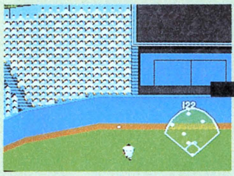




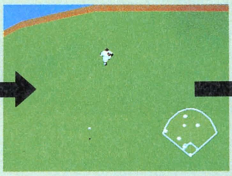
⬆敵がサードランナーに気をとられている間に、打者は2塁へ。記録は2塁打。

走塁編 その2 敵外野手の肩次第ではランニングホームランも可能！

このゲームでは、走力とともに送球力が大きくものをいうから、肩の弱い外野手を狙うのもいい作戦だ。足の速い選手なら、敵がもたもたしているうちに、ホームまで帰れるぞ。

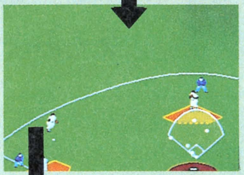


⬆センターオーバーの長打コース。G-JANSのセンターが必死に追いかける！

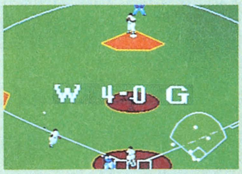


⬆やっとボールに追いつき、サードへと送球する瞬間。ランナーはサードでストップ!?

⬇が、ボールはサード前で失速しゴロになってしまった。ランナーは一気にホームを狙う！

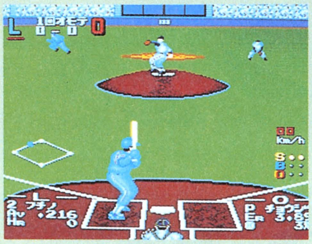


⬇ランニングホームラン達成だ！ ボールはまだホームに届かない。

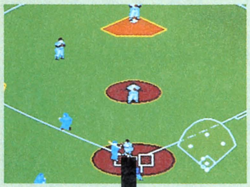


走塁編 その3 足を生かせば、こんなことだってできちゃうのだ！

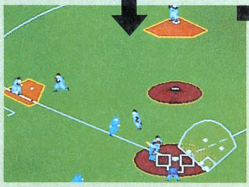
足に自信のある選手なら、どんどん盗塁してみよう。あらかじめ大きなリードをとっておき、一気にスタート！ 牽制球を投げてきたらすぐに帰塁するのが基本だけど、そのままわざとはさまれて、敵の送球の間隙をついて進塁することもできるぞ。



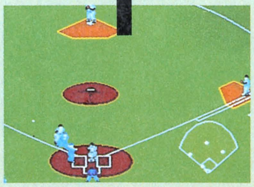
⬅ピッチャーが投球動作に入った時点でスタート！



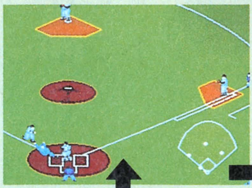
⬅ホームスチールだ！ はさまれちゃったけど、あわてずにバック。



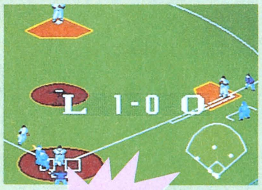
⬅捕手がボールを投げた瞬間に、再びホームをめざせ。



⬅送球をピッチャーが中継。しかし構わずすべり込む。



⬅ボールが帰ってきたが、もうそのままホームへ突入だぁ！



➡セーフ！ ホームスチール成功!!

セーフ!!

Writer's Note

ふつうの試合以外にもオールスターモード、ホームランモードなど、いろいろな遊び方ができる。スリリングかつスピーディーなゲーム展開、ホームランを打った時の感動は、プレイしないとわからないぞ！ （ウォルフ）

The Lord of The Crystal

水晶の王者

読者参加MAIL RPG

最終回　紫の夜明け

今回で第2グループの結果をふくめ、MAIL RPG「水晶の王者」は最終回を迎えた。ユルセルーム分裂の危機に際し、少年盗賊マール・マクマールらとともに考え、行動してくれた大ぜいの読者に感謝！　さあ、いかにしてユルセルームは救われたのか!?



ゲームデザイン：遊演体
シナリオ：小泉雅也
イラスト：中村博文

第9回

総集編 紫の夜明け

紫の天空、夜明けのかなたに伝説の水晶は去った──

9章 1 2人の道ゆき

「そろそろお別れです」

盲目のガザルが彼を導いて前を行くハーフリングに呼びかけた。

「ん？ どうしてだい」

「もうすぐすべてが終わります。わたしの母が北の悲しみゆえにひき起こしてしまったすべてが」

ハーフリング、ピピン・セラニィはかすかに鼻を鳴らし、指を立てて頭をかいた。

「そうか、わかるのか。さすがは妖精の血が流れているというかなんというか。で、あの少年盗賊のマールが言っていた、魔法の水晶〝ラオラレナンの涙〟の所持者が出向くべきところというのはどこなんだ」

ガザルは、首を左右に振ってほほえんだ。視力のない瞳は透きとおった深いふかい黒に満たされている。その瞳がかぎりなく穏やかな表情をつくっていた。

「彼が言っていたのは〈場所〉というよりも〈時〉、時が到ったとき、水晶の所持者がいたところが『出向くべきところ』なのだと思います」

妖精の領土、広大なエルダの大森林、その中核であるエンダルディウムを発ってから10日以上、運命に翻弄されてきた盲目の半妖精の少年ガザルは南へ下ることを望んだ。偶然の出会いから、一時彼の視力の代わりをつとめることにした旅のハーフリング、ピピン・セラニィは少年の望むままに先導をつとめてきた。エンダルディウムでの妖精たちとの会見の最後、別れぎわだった。リーディ・モディファイド・モアと名乗る妖精が言った。

「それではここでの出会いを祝して、そしてまたの出会いを願ってそれぞれの道を行きましょう」──集まっていた妖精たちは即座に同意して、緑の森のなかに散っていった。彼らはリーディの真意を一瞬にして共有したようでもあった。そう、これほどに勘が鋭く察しのいい妖精がなぜ、誰1人として自分たちと行動をともにしようとしないのかピピンには不思議だった。年若いガザルにさえも理解できるのなら、永命を生きる彼らには容易に理解できたはずだ。思いきってきいてみることにした。

「なあ、ガザル。エンダルディウムで会った妖精たち、みんなその『出向くべきところ』を目指していたはずだろ。だったらなんで一緒に来なかったんだ」

「彼らはみな、彼ら自身の『出向くべきところ』を求めているのです。それが水晶の所持者と重なることもあれば重ならないこともあるでしょう。彼らは1人ひとりが王です。だから彼らは彼ら自身の道を行きます」

「そんなもんか」ピピンは旅に生きてきた自分の人生を振りかえった。彼もまた彼自身の道を誰にもとがめられずに歩んできた1人、ガザルが言うこともわかるような気がした。

「王の道は見えてきましたか」

「いや、まだだ。うむ、グレア山の頂がはっきり見えるようになってきたからあと少しだぞ。……王の道に出たらお別れか？」

ガザルは見えない目をピピンのほうに向けて優しい笑顔で首を左右に振った。

「わかりません。でも……あちらの世界のガザルの魂が近づいているのが感じられるんです。彼の魂はファラノウムの都からまっすぐ旧エンダルノウムを指して、王の道をたどっているのです」

「その魂と出会うところが……出向くべきところ……」とピピンがつぶやいたが、ガザルは何も答えなかった。

9章 2 夜の宴

ガザルとピピン・セラニィはまだ陽のあるうちに「王の道」が見えるところまでたどり着いた。そしてそこには奇妙な光景を見出すことができた。30人近い人だかりがしていて、その大半は長剣や戦斧を腰にはかせた人間やドワーフの戦士たちだった。しかし遠目にも戦いの緊張は感じられない。彼らはもちろん争ってはいないし、これから大挙して戦いに赴くのでもないようだ。

さらに近づくと吟遊詩人のかき鳴らす弦の音が風にまじって聞こえてきた。よく見ると





何人か吟遊詩人らしき姿がある。
「楽しそうですね」とガザル。
「ああ。でもなんか妙だぞ。歌で退屈をまぎらわせながら何かを待っているようだ。どうする、避けるか？」
「別に大丈夫でしょう。彼らは野営しているのですか？　もしそうなら今晩は彼らと過ごさせてもらってはどうですか」
危険がなさそうならそうしようと、ピピンは同意した。２人がさらに近づいていくと、「来たぞ！」という叫び声があがった。間髪をおかず大歓声がまき起こった。
２人のハーフリング戦士が集団のなかから駆け出してきた。「わたしはフォーレスト・グランド」「わたしはリンフォカイン」２人は声を合わせて言った。「少年盗賊マール・マクマールから聞いて、ユルセルームの回復に立ちあうべく集まった連中です。みな、お２人のことを心待ちにしていたんですよ！」
歓迎の声に迎えられて、人間族と小人族の輪に入っていく。陽は大きく西に傾いて、夜が近づいていることがわかると、一同は盛大な宴の準備にはいった。みな旅の途上ではあったが、少しずつ食べものや酒を工面しあって少しでも宴が盛りあがるよう心を合わせた。準備の間じゅう、吟遊詩人たちは陽気な歌をうたいつづけた。
大きなかがり火が焚かれ、ガザルとピピンの席が用意された。あかあかとした炎に照らされたガザルの表情は穏やかで静かな幸せに満ちて見えた。吟遊詩人たちはラオラレナンの悲恋を歌い、少年盗賊マールの活躍を歌った。戦士たちは若くして大きな運命を負い、ここまで生きのびたガザルを讃えていく度となく乾杯の音頭をとった。そのたびに盲目の少年は丁重な謝意を示した。
夜半を回るまえに酒も食べものも尽きようとしていた。これ以上持っている食べものに手をつけたら、あとの旅がおぼつかなくなる。宴もそろそろお開きかと思えたとき、どこからともなく美しい歌声が聞こえてきた。かぎりなく清らかな声、心にしみ入る旋律。いつのまにか妖精たちがみなのあいだに入り込んでいた。歌っているのは妖精たち、誰もが驚くのも忘れて歌声に聞き惚れてしまっていた。
やがて、すっかり寝入ってしまう者、妖精の歌を聞きながら夢への入口で立ち止まる者、かがり火に映える妖精の美しい姿を見つめながら歌に聞き入る者に分かれていった。そこに居合わせたすべての者たちのために妖精は倦むことなく歌いつづけた。
ガザルはじっと妖精の歌に聞き入りつづけた。東の空に白々と朝の気配があらわれ、ユルセルームを覆う天蓋は夜の闇から濃青へ、それから朝陽を映す紫へと移りかわっていった。その紫の暁のもと、ガザルはゆっくりとした動作で立ち上がった。気配を感じてピピンが目を覚ました。ガザルはじっと東の空を見つめている。

9章 3

紫の暁に…

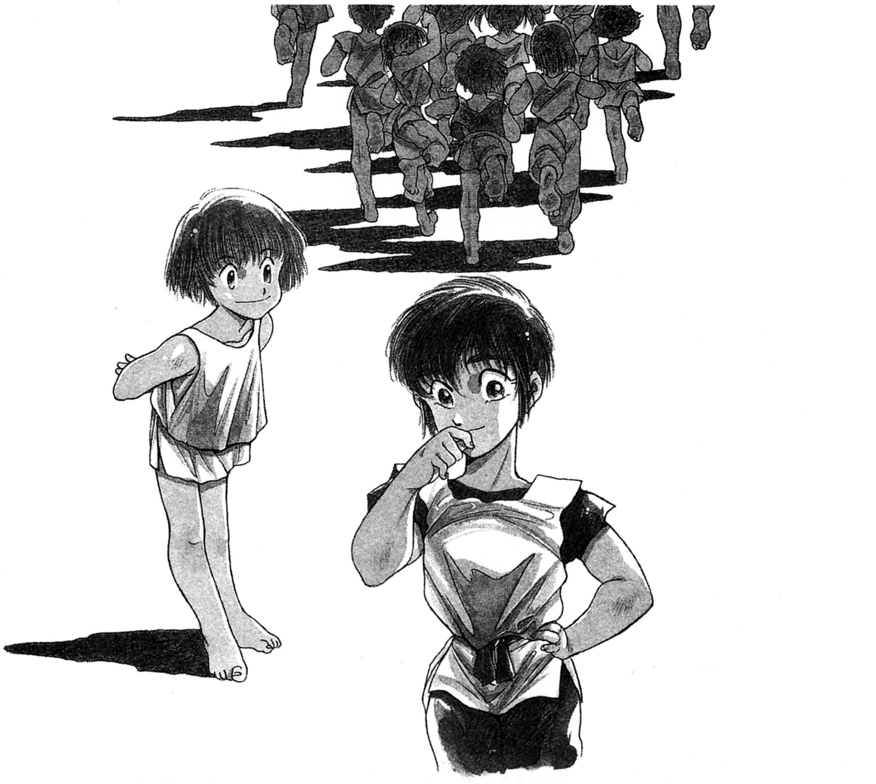
「ガザル……見えるのか……」
半妖精の少年は黙ってうなずいた。ピピンはうれしさに飛びあがりそうになったが、ガザルの様子を見て思いとどまった。彼はただ真剣な表情で東の空を見つめている。
「どうしたんだ、うれしくないのか」
「彼は待っているのです」いつのまにか、エンダルディウムで出会った妖精リーディ・モアがすぐ後ろに立っていた。「ユルセルーム分裂の危機に際して何をなすべきか、これほどまでに大きな問題は、神ならぬ者に思いつく術はありません。彼はなすべきことが心に到来するのを待っているのです」
「それを見守るしか……できることはないのか」ピピンは少しばかり苦しげに言った。
「そうです。最初からわたしたちは見守るしかなかったのです。ユルセルーム分裂という、わたしたちの存在を根源からおびやかすほどの問題を前にしてはできることなどたかが知れているのです。重要なことは、今、わたしたちがそれを知っているということです。ユルセルームが存在の根源をおびやかされるほどの危機に直面したこと、しかしながらその危機に対処するにも術がなく見守るしかないと知ったことが重要なのです」
「それを知るまでには何かをなそうと真剣に取り組んでみることが不可欠です」リーディ・モアの話をラーディア・サリナスが受けた。
「ユルセルームの危機を救いたいと真剣に念願する者がなければ、今回の危機はけっして回避されなかったでしょう。残念ながらわたしたちの多くは、何も行動することもなく心の底から真剣になることが難しいのです。そこで少年盗賊マール・マクマールの存在が必要になります」
「そうだ！あいつはどうだ!!」ピピンが大声で言って、周囲を見回した。
「いや、もうそこまで来ている！」ガザルが力強く叫んだ。彼は右手に〝ラオラレナンの涙〟をしっかりと握りしめると、体を右に傾

けて右腕を真下に伸ばす。腰をためて反動をつけると、はるか頭上、紫の天蓋めがけて水晶を投げ上げた。
　水晶はちらちらときらめきながら、すいこまれるようにするすると上昇していく。上へ上へと、高く高く！　紫の暁に黒い点としか見えなくなったとき、小さいながら強力な星の輝きを放って、それきり全く見えなくなった。
　いつの間に起き出してきたのか、全員が立ち上がって大歓声をわきおこした。ガザルは向きなおると、手をあげて歓声に応えた。
　しかしピピンは頭上を見上げつづけていた。はるか紫の天蓋の彼方に〝ラオラレナンの涙〟が消えた瞬間、そのさらに向こう側に少年盗賊マール・マクマールの面影を確かに見たように思ったから。

9章　4

ゼラじいさんの話

「というわけで、無事ユルセルームは救われ、わしらが今もこうして毎日を暮らしておるわけじゃ。おお、視力の回復したガザルはファライゾンの片田舎に住みついて、美しい人間の娘と結ばれて３人の黄金の髪を持つ女の子に恵まれたそうじゃ」
「え…、でもガザルは死んじゃったんじゃないの」「バカだな、それは少年王のほうだろう。ほんとバカなんだから」
「これこれ、そんなことを言ってはいかん。しかしな、ほんとうにそうかな？　分裂しかかっていた２つのユルセルームが１つになったんじゃぞ」
　言い争っていた２人の子供はどちらも腕を組んで考え込んでしまった。ゼラじいさんはホッホッホとおかしそうに笑った。
「でもほんと、どうなるのかしら。両方の世界にガザルがいたように、どんな人でも両方にいるんでしょ？　別々の世界で体験したことは違うはずだから、１つの世界にもどったとき……？」年長の女の子が自問するように言った。
「さてどうなったんじゃろうの。わしもその世界が１つに回復する瞬間に立ちあったわけでないんでなんとも言えん。ただ両方の世界のことをそれぞれ覚えている者がおったことは確かじゃろう。でなければこんな話は伝わらん。ま、謎とはいつの時代でも謎としてあるものじゃ」
「ゼラじいさん……」今までじっと話に聞き入っていたサリア村のマール少年が口を開いた。「最初のほうの、ヘリア賢人会議でマール・マクマールが言っていた〝ルーデルファーンの奇跡〟ってなんだったんですか」
「そのことか」ゼラじいさんは少し口ごもった。「いかなる言葉を使っても説明できないものなんじゃよ。〝ルーデルファーンの奇跡〟は説明ではなく結果によってのみ示すことができる。つまりは今までわしが話してきたことが〝ルーデルファーンの奇跡〟そのものなんじゃ。話の内容はもちろん奇跡の内容と結びついておるが、それ以上に大事なことは、おぬしらがこの話を一生懸命聞いてくれたということじゃ。ユルセルームの危機を救ったのも〝ルーデルファーンの奇跡〟ならば、おぬしらが聞いてくれたこともその同じ奇跡なんじゃ。そしていつか、おぬしらの誰かが自分の子供や近所の子供にこの話をしてやるかもしれん。そのときには、ユルセルームの危機を救ったのに比べてはるかに規模は小さいものの、この話が語られるたびに〝ルーデルファーンの奇跡〟は繰り返されておるのじゃ」
　子供たちは黙りこんでしまった。
「ホッホッホッホッ、わからんでもよい。わかることが必要なときが来れば誰にもわかる。そういうもんじゃ。さ、わしの今日の話は終わりじゃ。まだ日暮れまでは間がある。元気に駆け回る姿を見せておくれ」
　腕白ざかりの男の子たちがまず走り出した。みんな立ち上がって、女の子たちはかわいらしくおじぎをしてゼラじいさんのもとを離れていく。ただ、マール少年だけは立ちつくしている。彼をのぞいて最後になった女の子がマールを見上げながら、ゼラじいさんのほうに言った。「少年盗賊のマールって、スィーラさまのひとり、紫のザリだったんだよね。それで、そのマールって、マールお兄ちゃんに似てたんだよね」
「そうじゃよ」
　さすがにマール少年は照れくさそうな笑顔を女の子に向けた。女の子はふうんと言ってしばらく少年を見つめてから走り去った。
「ゼラじいさん、オレ、いや、あ、ボク、ユルセルームを歩き回って妖精やドワーフや、もっといろいろなものを自分の目で見たいなと思った。じいさんの話、聞いてて」
　ゼラじいさんは目を細めてマール少年を見つめた。
「うむ、いいことじゃよ、それは。このちっぽけなサリアの村では体験できないいろいろなことが待っている。わしはもうおぬしにルーデルファーンの奇跡をさずけたと思っておる。いつでもその奇跡の加護があることを祈っておるぞ」
「ありがとうございます！」
　マール少年は元気よく叫んで、ゼラじいさんの前から風のように去っていった。その後ろ姿に、いずことなく去った少年盗賊マール・マクマールの姿を重ねながら。〈おわり〉



結果のまとめ

あ、どうも、小泉です。いつもはゼラじいさんが解説しているけど、「わしの仕事はもう終わりじゃ」なんていって遙かなるユルセルーム世界にもどってしまいました。それに前回第7回の行動の選択肢に、重大な誤植があったもんで機嫌を悪くしてしまって。

誤植は3番で「『王の道』が途切れるペデラ山」が「ペデラ山」でなく「グレア山」なんです。これはよぉく地図を見て、固有名詞よりも「王の道が途切れる」に注目して判断してくれれば正しい判断はできたはずです。誤植が原因で3番を選ばなかった人たち、ごめんなさい。でも重要なのはポイントとしての場所ではなくて、選択肢の意味ですから、正解をちゃんと理解していれば「王の道が途切れる」で判断したと理解しています。

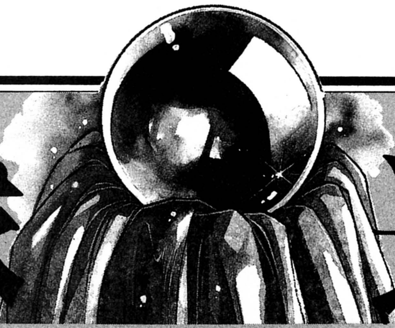
実は今回、選択肢に正解があります。正解の1つは3番。とにかくこの正しい場所を目指さないと得点できません。つぎに今回届いたすべてのハガキで多数決をとって、マールを妨害するか彼に協力するかの方針を決めたところ、圧倒的多数（9：1）でマールに協力することになりました。

そして最良の選択は「王の道が途切れるところへ行き、マールに協力することにして、なりゆきを見守る」になります。正直に、みなさんはユルセルームを救うために何をしたらいいかわかっていましたか？　そこで正直に、わからないから「なりゆきを見守る」というのが、実際にできる、なすべき行動になるのです。つまり最良の組み合わせは3－8－9、それに準じて3－8－0、少しはという感じで3－9－0を正解にしました。

このように決めたところ（多少誤植のせいもあるかもしれませんが）、運命数を全く使用しないで、これらの選択をしたキャラクター全員に得点を与えることができました。

結果は次のページ。最終結果の10位以内の過半数を初登場が占めることになりました。10位以内のみなさん、おめでとうございます。

水晶球通信



☆ひょっとしたら勘違いかもしれませんが、王の道の途切れる所はペデラ山でなくて、グレア山ではないでしょうか。

（東京都・木村聡文）

★まったくそのとおりです。多数の方にご迷惑をかけましたことを深くおわびします。一部、ペデラ山で判断した方もおられたようです……立つ瀬がない……。

☆「水晶球」をどうやってクリスタルと読むんですか？　（栃木県・保坂裕介）

★うーん、ご指摘のとおり。でもクリスタルボールじゃ長すぎるしね。一種の省略と思ってください（ちょっと冷汗）。

☆自分の姉の体を7つに切って、他人にくばるなんて！　レミリナファレンはひで一女だと思う。　（東京都・長谷川潔）

★これは一見もっともな指摘にみえますが、違います。なんたってファンタジー世界、われわれの世界とは価値観や倫理観が少々違うんです。水晶化したラオラレナンには魔法の力が秘められており、その力を生かして有効に配分するためにそうしたのです。どちらかといえば、そうした力を配分しないことのほうがマズイわけです。

☆この世界には、おそろしいカイブツとかマモノはいないのですか？

（栃木県・レイ・シェスター）

★もちろんいます。今回はマクロな視点にたってストーリーを展開して、ミクロな視点での戦闘の可能性をほとんど無視しました。したがって出番がなかったわけです。超多人数が参加するメイルRPGでは、あまり個人レベルの問題は扱えません。そんなこんなで、あまりモンスターは登場しないわけです。

☆この物語にも異国の忍者やサムライをどんどん出してほしい。　（京都府・瀬野達実）

★う〜ん、残念ながら、ユルセルーム大陸から大航海をして出かけても忍者やサムライのいそうな異国はないんです。ごめんなさい。

☆ハガキの山の中から登録されなかったキャラクターの怨念を感じたことはありませんか？

（熊本県・佐藤　晃）

★鈍感なのでしょうか。あまり感じません。おたよりコーナーができてから、いちおう全部のハガキに目を通してますし、採用されないのは採用されないなりの理由があるわけで（運は無視できないけどね。でも運も能力のうちさ！……と開き直る）。

☆続編を出してほしい。そのときは運でなくパズル性を強く出してください。

（群馬県・福田　有）

★運命数の欠点がさかんに指摘されていますが、90パーセントの人は選択肢で得点できないわけです。ただ次回からは、運命数的な効果を出す要素にも、もっと別な根拠を与える予定で考えています。本質的には運なんですが、もう少し納得していただけるものになると思います（一種の多数決だけど）。期待して待っていただければ、うれしいです。

☆女の子でもおもしろくできました。またやってください！　（東京都・平原佳織）

★そう言っていただけるとうれしいです。いま、メイルRPGの続編の企画をすすめています。今度は各月交互にぜんぜん別のシナリオを実施する予定です。

★1本は日本が舞台で、キャラクターは高校生。「トワイライトハンター（仮題）」。シナリオ担当者は女性のライターになります。もう1本は、再びユルセルーム世界を舞台に（今回とは関係ない話で）、システムも刷新しておこなう予定です。「さまよえる白銀宮の謎」です。こちらは引き続き、小泉がシナリオを担当します。ご期待ください。

水晶の王者

第2グループ最終結果

＊ストーリーに名まえが登場するキャラクター

とうとうこれで最後の最後、第2グループの最終結果発表です。ランキング上位10位以内のみなさんには、「お楽しみ福袋」をお送りします。

賞品を公表せず、送られてきてからの楽しみに……という話もあったのですが、ホントに用意しているのか（ドキッ……編）なんてハガキも来たものですから、やっぱり公表することにします。右に載せたものはそのホンの一部。テレカなんて、限定たったの100枚しか作ってないんだから。送られてきた人は、ぜひご愛用などせず、家宝としてあがめたてまつりください。

大ぜいの参加、くれぐれもありがとう！

順位	得点	本名	キャラクター名	種族	職業
1	2760	渡瀬　晋一郎	リーディ・モディファイド・モア	＊ 妖精族	／魔法使い
2	2700	宮崎　忠	ミーア・デ・マクマレナン	妖精族	／魔法使い
3	2190	◇島崎　円	ラディーア・ルースク・サリナス	＊ 妖精族	／魔法使い
4	1949	◇上村　友貴彦	エルナ・ラル・レッシー	人間族	／戦士
5	1897	◇的場　信樹	テン・セーン	人間族	／魔法使い
6	1849	◇下宿　恒一	バルタス・パラパラパラリンティス	人間族	／戦士
6	1849	◇掛札　忍	ジュナ・ノーブ	人間族	／戦士
8	1800	浦川　忠久	ローランシア・ロレンス	妖精族	／魔法使い
8	1800	岡林　博昭	リーナ・レミファン	妖精族	／魔法使い
10	1612	◇宮本　慶	ケイ・ヌール・カメリア	妖精族	／吟遊詩人
11	1509	◇堀　幸司	サンダー・ローブル	人間族	／戦士
12	1173	田中　純一	ソード・クウォース	ドワーフ族	／職人
13	1161	白川　泰	リチャード・ギムロ	人間族	／祭司
14	1076	鈴木　康司	ネイ・エルフィード	妖精族	／魔法使い
14	1076	森谷　剛	フィースト・ラリア	妖精族	／魔法使い
14	1076	吉田　祐子	ヘイリー・パール	妖精族	／魔法使い
17	1054	久慈　正彦	シルクカット・ジャガー	妖精族	／魔法使い
18	960	◇森下　敏勝	ソリー・メイキ・デノー	妖精族	／魔法使い
18	960	◇寺主　勝之	レジェンド・オブ・ティア	妖精族	／魔法使い
18	960	◇和田　照秀	ア・ミズキサンダ・ブロロロロッ	妖精族	／魔法使い
18	960	◇深田　和宏	レトリア・レム・ファース	妖精族	／魔法使い
18	960	◇岡田　安博	サラ・デュラック	妖精族	／魔法使い
18	960	◇相原　雅樹	カイザード・アルサード	妖精族	／魔法使い
18	960	◇根北　雅宗	レイン・デ・ファウス	妖精族	／魔法使い
18	960	◇秋葉　哲也	アルセア・ラムレクス	妖精族	／魔法使い
26	919	◇宮崎　喜一郎	ザレス・ゴン	ドワーフ族	／戦士
26	919	◇小川　哲	ターガ・ヤ・スゾー	ドワーフ族	／戦士
26	919	◇中村　彰宏	フィン・ラレンク	ドワーフ族	／戦士
26	919	◇竹内　士視	オックスフォード・カレッジ	ドワーフ族	／戦士
30	898	一色　昭則	シリア・フォステイン	妖精族	／魔法使い
31	860	吾妻　直人	クレイン・エグザトロス	人間族	／戦士
32	834	中島　孝春	フィーン・セーイ	妖精族	／魔法使い
33	831	◇後藤　優	ゴッチャ・ファレオ	妖精族	／祭司
33	831	◇徳田　章吾	ヴァール・ジェラルディン	妖精族	／魔法使い
33	831	◇笠原　幸子	アルフレット・モア	妖精族	／祭司
36	779	谷野　寛	ガルリエン・リセリック	人間族	／戦士
36	779	◇渡辺　輝彦	ティック・ウィルラスト	人間族	／戦士
36	779	◇ふっふっふっ	クリスト・マリス	人間族	／戦士
36	779	◇鈴木　宏昌	トート・ヘルメス	人間族	／戦士
36	779	◇田森　裕高	フェルノム・コサイテス	人間族	／戦士
36	779	◇寺川　詳二	スカイ・メイル	人間族	／戦士
36	779	◇瀧沢　恒夫	ライルーク	人間族	／戦士
36	779	◇吉澤　高史	ルーン・フォンランド	人間族	／戦士
36	779	◇荒井　秀和	グレイグ・キーシェル	人間族	／商人
36	779	◇河野　卓	ビル・ゲーリック	人間族	／戦士
46	758	◇米田　弘樹	ムール・フゼット	妖精族	／祭司
46	758	◇立川　善久	リュール・アンヴェード	人間族	／吟遊詩人
48	755	久保　則夫	クレス・バウモンド	妖精族	／魔法使い
49	706	◇鈴木　雅子	クリス・ド・ラゴール	妖精族	／吟遊詩人
49	706	◇加藤　亮二	アール・フォルシオス	妖精族	／吟遊詩人
49	706	◇大越　厚司	キャラス・フィン・サンダー	妖精族	／吟遊詩人
52	649	◇江本　直嗣	オーチャード・アルカディア	妖精族	／魔法使い
53	603	◇三品　弘司	スティーム・ウィルソン	人間族	／戦士
53	603	◇コックリくん	ミル・コード	人間族	／戦士
53	603	◇佐藤　幹則	ライザ・シキュリー	人間族	／戦士
56	594	◇神田　宜和	ヴァルナ・アルティア・リュアナ	妖精族	／吟遊詩人
57	578	◇河野　恭典	フレック・ブイ・ルクソー	人間族	／祭司
57	578	◇清水　武夫	マクレーロ・レナン	人間族	／戦士
57	578	◇多治見　康亮	アズナ・ベルーデル	人間族	／祭司
60	537	清見　友広	ティリス・エルム	妖精族	／吟遊詩人
61	512	須賀　昭教	ロバート・エスガー	ドワーフ族	／戦士
62	478	◇田原　恒平	リック・マイスティン	妖精族	／吟遊詩人
62	478	平野　秀亜希	シャーロック・ホームズ	妖精族	／魔法使い
64	450	福山　勝次	フルロ・デ・メディート	妖精族	／祭司
65	428	神田　聡	アンソニー・ベアデン	人間族	／吟遊詩人
66	403	◇根本　玲史	ロード・ブリティッシュ	妖精族	／魔法使い
67	383	村瀬　貴裕	フェザーン・レイロス	妖精族	／魔法使い
67	383	坪川　敦	ファイラス・レフィーラ	妖精族	／魔法使い
69	377	畑中　俊彦	レイクス・ルアス	妖精族	／魔法使い
69	377	清水　守浩	ウィリアム・ジェイ・ジェイ	妖精族	／魔法使い
69	377	木下　絵美子	ウィルユィー・エルフ	妖精族	／魔法使い
69	377	平原　佳織	エミリア・ウォーン	妖精族	／魔法使い
69	377	神田　謙二	スフィール・ファルシオール	妖精族	／魔法使い
69	377	芝田　隆行	ムーンラル・ルーファス	妖精族	／魔法使い
75	369	◇多田　三樹	セリア・ナーリシー	人間族	／祭司
75	369	◇小島　伸之	グレイ・フィル・ワレイホーン	人間族	／吟遊詩人
77	353	岡田　幸子	ヴェルナ・マーチ	妖精族	／魔法使い
77	353	伊藤　和也	クリス・シグルト	人間族	／吟遊詩人
79	328	福山　信義	サースト・ガラ	妖精族	／魔法使い
80	324	◇香川　勝則	ツミローヒ・ニタンシ・ミズネ	妖精族	／魔法使い

81	310	中村　康一郎	メルリード・サムル		妖精族／魔法使い
82	299	◇大塩　純平	フォーレスト・グランド	*	ハーフリング族／戦士
82	299	◇大田原　孝二	リンフォカイン	*	ハーフリング族／戦士
84	276	市川　瑞夏	アフェン・ザレ		ドワーフ族／戦士
85	259	内河　哲也	スーパー・ロト・モモタロウ		人間族／戦士
86	254	神原　修	ティカ・シャリオール		妖精族／吟遊詩人
87	246	井上　直哉	ガルマ・ザビ		鬼族／戦士
88	225	井上　博史	キャロル・バーン		人間族／商人
89	219	浜野　実樹也	カウル・ニーク		妖精族／魔法使い
90	213	武谷　正茂	ギャバン・ハルド		ドワーフ族／職人
91	198	山村　孝一	ジェル・ファライ		妖精族／祭司
92	191	中西　稔人	バブ・スコーナ		妖精族／魔法使い
93	188	大島　幸夫	フォイエ・ギグランツ		ドワーフ族／戦士
94	184	山中　京子	ミーシェ・ルカ・ライン		妖精族／吟遊詩人
95	168	伊藤　佐知子	リーマ		人間族／戦士
96	162	鈴木　章司	スタン・サーバス		妖精族／魔法使い
96	162	宮井　寛貴	セフュロ・シア		妖精族／魔法使い
98	159	長内　浩秀	チョウヒ・ヨクトク		ドワーフ族／戦士
99	154	服部　尚登	スパルダニアス		人間族／祭司
99	154	馬場　史策	デュカ・ミ・フー		妖精族／祭司
99	154	中村　真貴	フィリッシュ・ノーア・ソプール		妖精族／祭司
102	140	大栗　紘喬	ブラストルーン		妖精族／魔法使い
103	122	清水　正寛	ティーク・ラグフィールド		妖精族／魔法使い
104	117	鈴木　義昭	リュウジ・ケンザキ		妖精族／魔法使い
105	113	◇五味　何心	メイス		鬼族／吟遊詩人
106	108	芳賀　章	フドーミョーオー		妖精族／祭司
107	102	加藤　裕己	シオン・フィアルト		妖精族／魔法使い
108	97	長島　克叔	キリー・レイティス		妖精族／魔法使い
109	96	平谷　和広	アドル・クリスティン		人間族／戦士
110	92	米盛　章弘	サラーフ・アッディーン		妖精族／祭司
111	87	池田　真治	レイカ・ミグェル		ドワーフ族／戦士
111	87	柳原　慎一郎	ユール・セナーイ		ドワーフ族／戦士
113	74	平岡　裕一郎	フリンク・ツラベル		ドワーフ族／戦士
114	72	小島　忠司	シャレイアフィアリア		妖精族／魔法使い
115	70	徳田　浩康	ランスウェル・オルバリー		人間族／戦士
115	70	土肥　篤史	デュイ・スティングス		人間族／戦士
117	69	黒川　昌昭	スカルダ		妖精族／吟遊詩人
118	65	髙橋　明夫	ジャック・パセイノス		人間族／戦士
118	65	田井　敬	セリィファー		ドワーフ族／戦士
118	65	塙　敬文	バロン・ギルバート		ドワーフ族／戦士
118	65	斉藤　真人	チイターケ・トクナーガ・フォース		ドワーフ族／戦士
118	65	中川　英之	スタウト・ライモンガーツ		ドワーフ族／戦士
123	61	古山　通久	フリント・ファイアファージ		ドワーフ族／戦士
123	61	田口　友和	キグナス・ヒョウガ		ドワーフ族／戦士
125	54	溝渕　清則	メホト・キルス		人間族／祭司
126	49	佐伯　竜司	フォース		人間族／吟遊詩人
127	46	西村　誠一郎	アラン・クライバー		ドワーフ族／職人
128	39	太田　樹宏	カルミス・ロレンス		人間族／商人
128	39	三重野　賢一	セルリ・フィート		人間族／戦士
130	38	左部　太三	ロレンツォ・デ・メディチ		人間族／戦士
131	37	黒瀬　晶弘	カルス・デオ・ラントール		妖精族／魔法使い
132	35	飛鳥井　愛	エボル・ハービング		人間族／祭司
133	34	長尾　亨	アールシ・ヴィジャヤ		妖精族／魔法使い
134	30	宮下　靖宏	アイン・スレイン		人間族／魔法使い
134	30	吉田　孝弘	ジャスティー・サイファ		人間族／戦士
136	29	井上　和宏	セリテ・ラミア		妖精族／魔法使い
136	29	荘子　克哉	チャーム・バイオレット		妖精族／魔法使い
138	27	姫崎　せりか	リシェール・マリナス		人間族／吟遊詩人
139	25	新沢　英理	ライル・アーノ		人間族／吟遊詩人
139	25	松村　誠司	ハンター・ジミー		人間族／魔法使い
141	19	長尾　正一	ビールド・レミニ		ハーフリング族／吟遊詩人
141	19	竹尾　正典	アルスラーン		人間族／吟遊詩人
141	19	清水　浩之	シュテン・ドージ		ドワーフ族／職人
144	17	渡部　一美	イヴァログ・ロイ		ドワーフ族／戦士
144	17	片山　義章	マスター・キング		ドワーフ族／戦士
144	17	大久保　和幸	オオクボ・カズユキ		ドワーフ族／戦士
147	15	宍戸　豊	イアソンパーク		ドワーフ族／戦士
148	13	羽山　和彦	エイリーン		妖精族／祭司
148	13	山田　博史	アルス・バドリナート		妖精族／祭司
150	12	阿部　武	ドリード・アルル		妖精族／魔法使い
150	12	矢代　収	トマス・カーディス		人間族／戦士
152	9	杉山　亨	ライトニングビジョン		人間族／戦士
152	9	加藤　寅愛	フリオニール		人間族／戦士
152	9	本沢　一盛	リューク・ガウスバーン		人間族／戦士
152	9	間中　哲也	ミント・レヴィル		人間族／戦士
156	8	平野　朋英	ジークフリート		人間族／戦士
156	8	山下　哲一	スティン・ハイネスク		人間族／戦士
158	7	小村　洋	ミア・アリス		妖精族／魔法使い
159	6	佐野　正勝	ケヨターズ・マヨネーズ		妖精族／魔法使い
160	1	中尾　伸太郎	リーア・エル・エルダ		妖精族／魔法使い

◇：新規登録された参加者

大公開

これが福袋の中身だ!!

このうちなにかが、かならず入ってるぞ!!



●「水晶の王者」特製テレカ　●テーブルトークRPG各種(『指輪物語』『モンスターメーカー』ほか)　●アドベンチャーゲームブック各種　●㊛PCエンジンオリジナルグッズ(ボールペン／ステッカー／Tシャツ／シャープペンほか)　●中村画伯直筆イラスト色紙　etc.

MEDIA MIX メディアミクス☆インフォメーション INFORMATION

今月号から、ガラッと様変わり。その名も、メディアミクス☆インフォメーションこ。ちょっぴりゲームからはなれていても、耳よりな話題をバシバシ載せていくからね。みんな、見逃さないよう、よ〜く気をつけてくれよ。

この夏、角川書店がキミに贈るトリプルパンチ!!

㊖PC ガンヘッド完全攻略本▶▶▶▶▶▶▶▶▶



超ドハデなシューティングで、人気爆発の『ガンヘッド』。何がすごいかって、まずスピード感。目にも止まらぬ高速スクロールは、実際に飛んでいるような錯覚に捕われる。次にパワーアップのハデさ。フルパワーアップして、敵をバッタバッタとなぎ倒していく快感は、他のゲームじゃ、ちょっと味わえない。シューティングファンならずとも、ウハウハワクワクのスピード感に脱帽まちがいなし。「信ぜよされば救われん」の名作ソフトだ——だけど、ヤラレちまうよ〜というキミのために、マルカツからひさびさの完全ゲーム攻略本が発売された。名づけて『ガンヘッド公式攻略ハンドブック』。エリアすべての完璧マップに、ウラ技も大公開。ゲーム大会の必勝法までついていて、定価が360円(税込)。お買い得だよ。

㊖FC MADARA 1・2巻同時発売！



本誌の兄弟誌、㊖FCで好評連載中のコミック『魍魎戦記　摩陀羅』が、ついに単行本化決定！『摩陀羅』は、魍鬼に奪われた身体を求め、全身に戦闘ギミック(義手義足のようなもの)をまとって戦う少年摩陀羅の物語。登場するキャラクターに能力や強さを表わすパラメーターがついていて、戦闘に応じて数値が変化するなど、ゲーム感覚たっぷり。FCでのゲーム化も決定した。



⬆1、2巻ともに、8月同時発売だ！

コンプコミックス これを読まずして、コミックはもう語れない！

トリプルパンチのラストを飾るのは、コンプコミックスの夏の大攻勢!!　最新刊は、8月5日発売の『ヤンキー』①(山本よしふみ)、『ドラゴンウォーズ』(杉田流仙)。以下、要チェック作品が、続々登場。『サイレントメビウス』①、『宇宙英雄物語』①、『1・2・3でキメてあげる』①などなど、大好評発売中の作品もヨロシク。この夏はヒマがない!?



キャプテンシステムを読者1000名に貸与

キャプテン初のヤング専門チャンネルCLIPが、OPEN記念として㊖読者にキャプテン端末1000台を無料貸与する。希望者は、まずCLIPの会員になり月会費1000円(社会人1500円)と、端末輸送費と保険金を合わせた5000円を負担すればいいだけ。詳しいことは、CLIP事務局(03-402-0552)まで。ただし18歳以下は、親の同意、もしくは保護者契約の形が必要。

祝 7月号プレゼント 当選者発表！

SOFT

●天外魔境
神奈川県　伊久　由美
三重県　高藤はるみ
岡山県　植田　敬子
大分県　仙木美千代
沖縄県　島袋　和広

●ファイヤープロレスリング
岩手県　原　光志
東京都　川浪　紀子
〃　木村　実穂
兵庫県　森　清純
山口県　田中　伸也

●ニンジャウォーリアーズ
北海道　石井　唯
和歌山県　渡辺　宣裕
広島県　苅屋田勇一
熊本県　戸田　知歌
沖縄県　真藤　誠

GOODS

●イースII Tシャツ
福島県　大貫　太郎
茨城県　川口　啓太
〃　並野　満
神奈川県　望月多美子
福岡県　勝田輝一郎

●イースステッカー
新潟県　佐々木真哉
石川県　北条　友久
群馬県　馬場　則武
千葉県　中村　令
〃　羽生　英城
東京都　窪田　麗子
〃　西崎　正仁
神奈川県　本宮　賢也
静岡県　加藤　譲治
愛知県　麻川　真理

●アイレムグッズ
秋田県　萩原　恵司
埼玉県　中村　和彦
滋賀県　西谷　朋忠
奈良県　大友　亮
京都府　紺野　匡史
〃　宮本　勝宏
兵庫県　石原　剛
岡山県　小柳　恵美
広島県　中嶋　信之
島根県　大熊三紀夫
〃　袴田　猛
山口県　小泉　英和
福岡県　生田　尚明
熊本県　寺島　司郎
鹿児島県　樋口　慎也

●ストライダー飛竜CD
宮城県　菅原　充典
群馬県　三宅　顕
埼玉県　赤野　幹仁
〃　山中　祐寛
山口県　伊与政哲也

●MUSIC ART 88
神奈川県　村本　弘樹

㊖グッズ

●テレカ
北海道　永井　陽子
岩手県　富所　健吾
群馬県　下津　敬
東京都　南田　遙
〃　石川　純一
〃　今泉　等
愛媛県　元石　智
宮崎県　渡司千江子
鹿児島県　若井　敏郎
〃　園山　緑

●ボールペン
青森県　遠藤　正
宮城県　渡瀬　博明
東京都　井上　守
〃　浅川　良夫
神奈川県　平木　舞
山口県　賀屋　貴宣
大分県　岩瀬　京子
長崎県　佐藤　拓
〃　阪東　茂
熊本県　水上貴英子

●ステッカー
福島県　椎原　由貴
埼玉県　三浦　俊二
〃　飯田　孝雄
東京都　西村　敦
〃　横沢美由紀
〃　高橋あゆみ
〃　糸井　基
岐阜県　多摩　由一
大阪府　小野田　文
岡山県　田辺ゆたか

第5回を迎えたハドソンの全国キャラバン。この夏は、大迫力のシューティング『ガンヘッド』大会だ。詳しいことは、ハドソンテレホンサービス　☎東京03-966-1000　北海道011-221-4200　横浜045-441-7000　大阪06-463-9900　名古屋052-621-1441　福岡092-475-4253　の中で、キミの街にいちばん近い場所に電話すれば教えてくれる。

FAR EAST OF EDEN

天外魔境

ZIRIA

(完)攻略本 Vol.3



「エリア2〜3はこれでバッチリ!!」

完攻略本 Vol.3

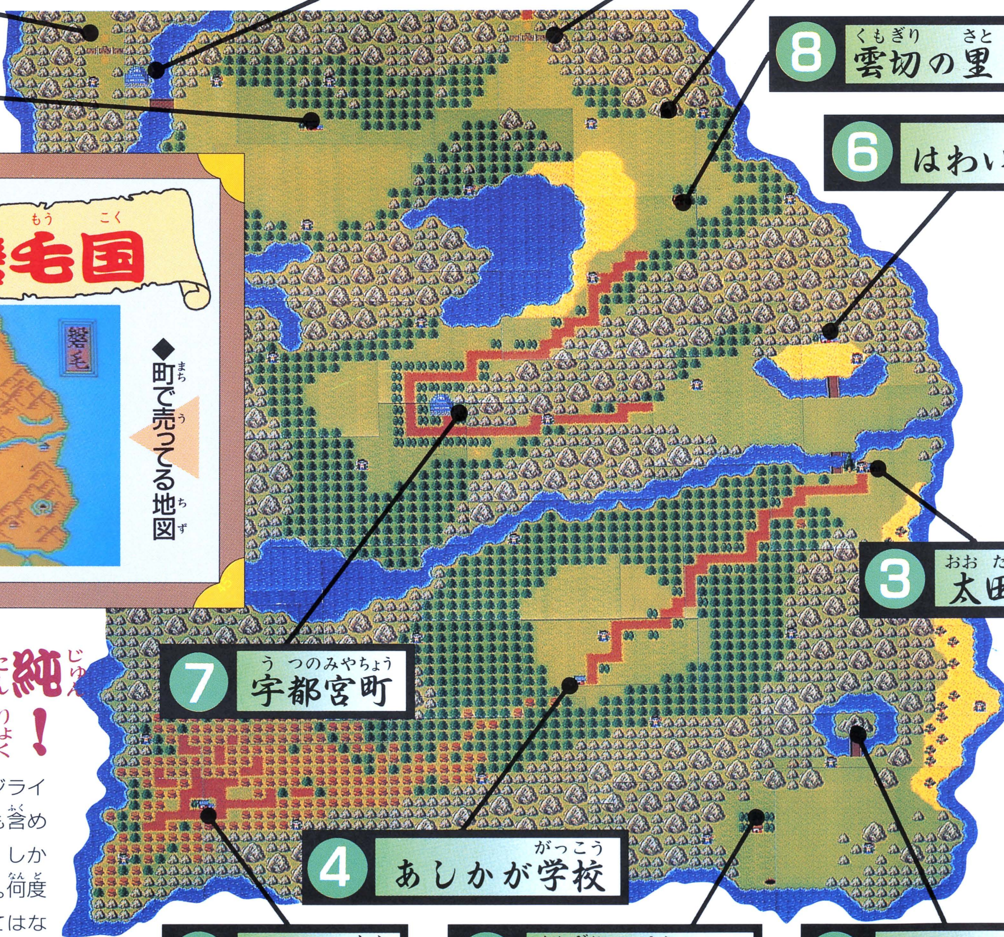
天外魔境

エリア2&エリア3 完全攻略ガイド

ハドソン／発売中／￥7200(税別)

ステップ1 まずはマップを頭にたたき込め！

きつねだらけの磐毛国





ルートは単純 敵は強力！

エリア2・磐毛国から、ジライアの旅も本番だ。敵はザコも含めて、格段に強力になるぞ！　しかし、ルートはいたって単純だ。何度か同じ場所に立ち寄らなくてはならないこともあるが、人の話をよく聞いていれば迷うことはないぞ。

鬼とねずみの陸羽国



ズッコロ橋が行く手をふさぐぞ!!

エリア3・陸羽国は、これまでとはうって変わってトリッキーなマップ構成になっている。中央部に広がる島々にかかる橋には魔法がかけられていて渡れないものがあり、かなりの遠回りをしないと目的地には向かえないのだ。

さまざまな出会いがジライアを待っている

全編これイベントの嵐といってもいい、この『天外魔境』。もちろんエリア2・3でも数々のイベントがジライアを待っているぞ。そのイベントの中でも、とりわけストーリーに密接に関わってくるのが、人との出会いだ。

右にあげた4人は、エリア2・3での最重要人物。ツナデ、ホテイ丸とはエリア2で、あくろう王、オロチ丸とはエリア3で出会うことになる。中には、はっきりした居場所がわからなかったり、ほかの人物に変装していたりする者もいるけど、町や村の人々の情報にそって進んでいけば、必ず会うことができるはずだ。

ほかにも重要情報やアイテムをくれる人物は多いので、町や村での会話には注意が必要だぞ!



⬆女だてらにオノを振り回す、ナメクジ族の勇者。その攻撃力は、ジライアを上回るぞ!



⬆オニ族をまとめ、民の信望厚かった陸羽国の王。大門教に弱味を握られ、隷属を強いられている。



⬆外の国から大門教と戦うためにやってきた男。

オロチ丸登場!!

⬇ヘビ族の勇者。強力な術を使いこなす。



ステップ2 町・村でのイベントを完全チェック!!

お店の種類	
宿屋・温泉宿	宿
よろず屋・茶店	雑
武具屋	武
預かり所	預
盗人訓練所	盗
賭場	賭

①雲切の里・3［宿雑盗］

エリア2の最初の拠点だ

エリア１の胎内洞を抜けて地上に出ると、この雲切の里・3がみえる。ここでエリア2の情報を集め、ナメクジ仙人の居所を聞きだそう。

重要メッセージ

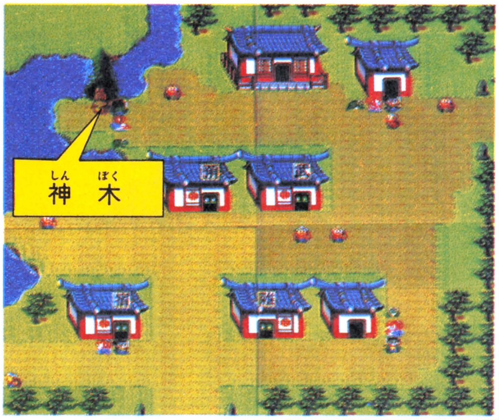
○ナメクジ仙人ならふたりめの火の勇者がどこにいるか知っているかもしんねぇ

宿		10両
雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	白ツルの羽	60両
	磐毛の地図	14両



⬆中央にヘビ、カエル、ナメクジの3つの像が立ち並ぶおなじみの里。全国的に雲切の里のつくりはみんな同じ。

③太田村［宿雑武預］老人ばかりのさびしい村



この村には老人しかいない。若者たちは、川向こうの町にあこがれて出ていってしまったからだ。おまけに、大門教に橋を壊されてしまって、川が渡れなくなっている。この村の神主の話によると、新しい橋をかけるためなら、村はずれにある神木を切り倒してもかまわないという。ただし、この神木を倒すには、ある特別なオノと、それを使うことのできる人物が必要なのだ。さっそく探しにいってみよう。

重要メッセージ

○神主さんが火の一族をさがしておったぞ！
○大門教の坊主とキツネがよってたかって橋をこわしていきよった。
○ツナデは三国一のオノ使いじゃ！ほかの者が使うよりもオノの力がもっと強くなる！

宿		20両
雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	白ヘビの石	250両
	磐毛の地図	14両
武	新月刀	130両
	忍かたびら	60両
	しゅりけん	5両
	とびくない	80両

⑤きこり村［宿雑］

2人めの火の勇者、ツナデを探せ！

太田村から、ずっと南西に下がったところにあるこの村。ここには待望の2人めの火の勇者、ツナデがいる。ツナデが仲間になれば、こちらの戦力は倍増、これまで敬遠しがちだった、パーティを組んだ敵とも互角以上に戦うことができるのだ。また、ツナデと一緒に村長の家へいくと、どんな木でも切ることができるという、"白光のオノ"がもらえる。こいつは、ツナデの武器になるぞ。

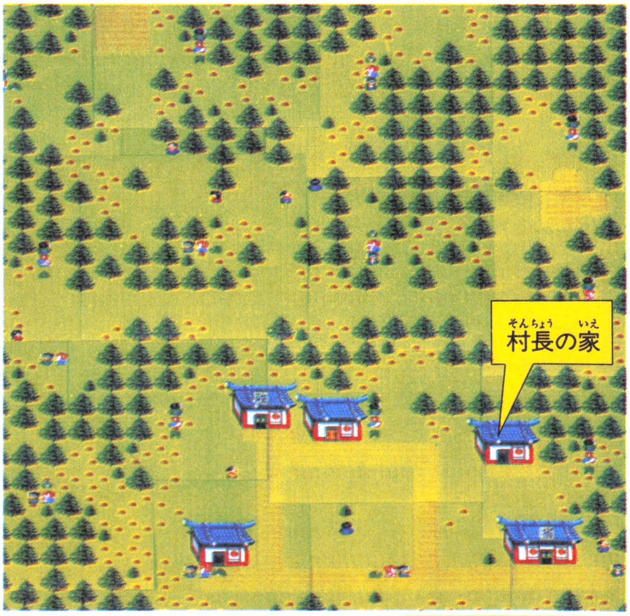
宿		20両
雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	縄わらじ	18両
	白ヘビの石	250両

➡笑顔がかわいいツナデ。だけどその攻撃力はジライア以上だ。



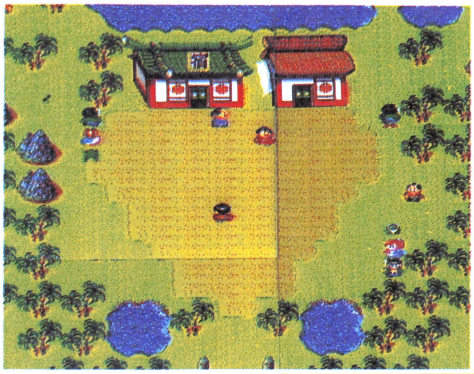
重要メッセージ

○ミートの瞬間！　ヘッドがまがる！
だからふつうのオノでは神木は切れないんだ!!



6 はわい村 [宿 雑]

ここを拠点にレベルアップを！



ここはジライアたちが初めて入る温泉町だ。全国的に、温泉町の宿屋はなんと宿泊費はタダ！　だから村の外でザコキャラを倒して、またすぐに宿に泊まれば、金と徳がガッポリかせげるのだ。ただし、温泉町ではセーブができないから気をつけよう。

また、この村には、外の国からきた踊り子たちがいる。彼女たちの話では、自分たちと一緒にこのジパングにやって来た宣教師のホテイ丸が、大門教と戦うため、火の勇者を探し回っているというのだが…。

重要メッセージ

○ここの温泉で
外の国から来た人が
はたらいている
そうだぜ
○ワタシタチ
ホテイ丸ガ
イッショニジパング
ヲワタテキタ

宿		無　料
雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	白ヘビの石	250両
	どくけし	27両

7 宇都宮町 [宿 雑 武 預]



宿		25両
雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	縄わらじ	18両
	磐毛の地図	14両
武	山賊のオノ	620両
	板のよろい	150両
	しゅりけん	5両
	とびくない	80両

若トノさまの依頼を引きうけよう！

勇気があると評判の高い、若トノさまの治める宇都宮の城下町。この若トノさまは火の勇者に、何か頼みごとがあるそうなので、会いにいってみよう。その依頼を受けると、ごほうびに“トノさまの剣”がもらえるぞ。また、ここでは初めてホテイ丸が登場するので、話しかけてみよう。





⬇異国からやって来た宣教師ホテイ丸。
⬅若トノさまは勇気があると評判だけど……。

重要メッセージ

○タマモ姫は大工のトウベイをおどして
白河城の地下に
巨大なカラクリ部屋を作らせた

8 雲切の里・4 [宿 雑 賭]

“あぶくま洞”攻略のベースキャンプ

この里の北にあるあぶくま洞には、ある人物が捕らわれているらしい。さっそく救出に向かおう。ただし、洞内の敵は強力！　どくけしとガマの油は欠かせないぞ。



宿		10両
雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	白ヘビの石	250両
	どくけし	27両

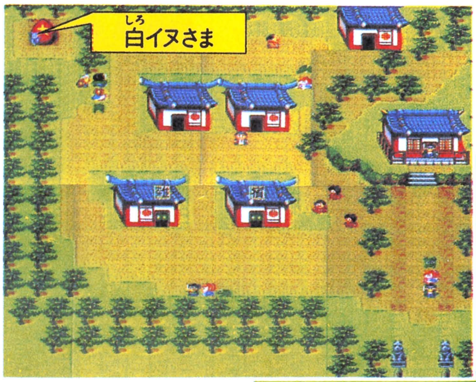
重要メッセージ

○里の北にある
あぶくま洞に大工のトウベイ
さんが連れこまれるのを
見ましたぜ！
○ジライアさま
このあたりは毒をふく怪物が
おりますぞ　毒におかされる
と大変です！

11 犬神村 [宿 雑]

白イヌさまから“月寝の術”を授かる

この村の守り神、白イヌさまは大門教に封印されている。封印を解くと、“月寝の術”がもらえるぞ。また、この村のどこかに、あるアイテムが埋められている。これまでの情報を整理すれば見つけられるはずだぞ。



宿		25両
雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	どくけし	27両

重要メッセージ

○神社の前にあったコマ犬を
村の入口までズリズリって
うごかしちゃったんだよ～ん

⑫白河町［宿雑武預］

大門教13人衆2番手、タマモ姫の本拠地



町の周囲にバリケードが築かれ、なにやらモノモノしい雰囲気の白河町。お城の隣には、大門教会が建てられている。宇都宮城の若トノさまの話では、ここを治める大トノさまは、タマモ姫の色香に迷って、政治の実権を譲り渡してしまったらしい。タマモ姫の圧政に苦しむ町の人々から情報を聞き出し、十分な装備を整えたら、いよいよ大トノさまに会うため、白河城に潜入だ。城内は複雑なダンジョンになっているから、必ず宿屋でセーブしてから挑戦するように！

重要メッセージ
○城の地下には同じような部屋がいくつもある！根性がいるぜ！かくし階段のある部屋は1つや2つじゃないはずだ!!



⬆タマモ姫に逆らったために、キツネに取りつかれた親子だ！

宿		25両
雑	ガマの油	18両
雑	白ガマの油	52両
雑	白ヘビの石	250両
雑	どくけし	27両
武	円月刀	210両
武	山賊のオノ	620両
武	板のよろい	150両
武	とびくない	80両

⑮雲切の里・5［宿雑盗賭］

エリア3の情報を集めろ！

⑩なこその関を抜け、山中の一本道を北上すると、この里。すぐ北に多賀町があるので、拠点として役立つ場所ではないけど、情報だけは要チェック！　中でも重要なのは、あくろう王のウワサ。昔はとてもいい王だったのに、なぜ大門教に？

宿		15両
雑	白ガマの油	52両
雑	山わらじ	80両
雑	白ツルの羽	60両
雑	陸羽の地図	50両

重要メッセージ
○あくろう王はもとは陸羽国の王でいいやつだったんだが大門教に入会しちまってよ……
○あくろう王は大門教になにか弱味をにぎられているんだわ　ほんとうはとてもいいひとなのよ！

⑯多賀町［宿雑武預］

オニ族の大将、あくろう王と対決！

多賀町は城下町。陸羽国第1の城、多賀城を中心に栄えている。多賀城城主のあくろう王は、かつては陸羽国の王であり、オニ族をまとめて国を平和に治めていたが、ある日突然、大門教の軍門に下ってしまったという。どうも深い事情があるようなのだが、あくろう王を倒さなければ、ここから先へは進めない。ここは心を鬼にして、多賀城へ乗り込もう。

あくろう王の体力は246ポイント。タマモ姫より少し低い程度だが防御力・攻撃力が高いので侮ることはできないぞ！　“月寝の術”をうまく使えば、それほど苦労せずに倒せるはずだ。

宿		30両
雑	白ガマの油	52両
雑	山わらじ	80両
雑	白ヘビの石	250両
雑	どくけし	27両
武	円月刀	210両
武	山賊のオノ	620両
武	武者よろい	270両
武	とびくない	80両



見事あくろう王を打ち破り、話を聞くと…。



重要メッセージ
○ねこま村の白ネコさまが大門教の手にかかったそうだ！
○白ネコさまならきっと大門教のダンジョウをこらしめるすべをごぞんじのはず！
○大門教のバカどもが橋に魔法をかけおった!!

⑰雲切の里・6［宿雑盗賭］

ズッコロ橋のド真ン中で、ひと休み

この里では超重要アイテムが手に入るぞ！　里の人の話を聞いて回ると、変なものを売りつけようとしてくる男がいるはずだ。値段がムチャクチャに高いけれど、このアイテムがないとエリア3のボス・ダンジョウは倒せない！　うまく交渉してなんとか手に入れよう。

重要メッセージ
○平泉村に渡る橋にはダンジョウが待ち伏せしているにちがいないわ!!
○ホテイ丸っていう人がジライアさんによろしくって　えーとねこま村に行くってさ!!

宿		15両
雑	ガマの油	18両
雑	白ツルの羽	60両
雑	どくけし	27両
雑	陸羽の地図	50両

⑱ねこま村[宿 雑]

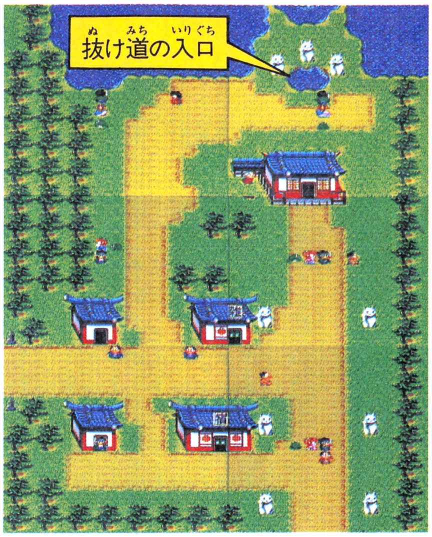
白ネコさまから“禁印の術”を授かる

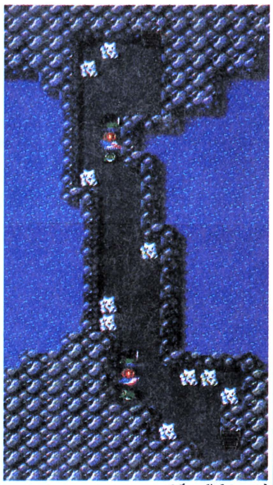
村の北にある池から秘密の抜け道を通って、白ネコさまを救い出そう。ダンジョウの呪文を封じる“禁印の術”を授かることができるぞ。また、この村にもホテイ丸が伝言を残している。とりあえず彼の後を追って、⑳白河の関Bへ向かおう。

重要メッセージ

- ○白ネコさまの神通力があればダンジョウの奇っ怪な魔法を封じることができるかもしれない！
- ○魔神像を破壊する道具を作るためには殺生石のカケラと大カナヅチがいるとのことです
- ○ヘンな外人が「城が上乗せの木」へ来てくれといっとったども

宿		30両
雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	白ヘビの石	250両
	どくけし	27両

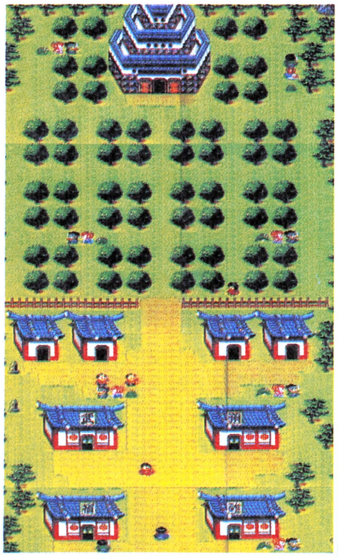




➡“ネコのクチ”から続く秘密の通路。ここを抜ければ封印がある。

㉑平泉村[宿 雑 武 預]

大門教会の秘密をあばけ！



宿		35両
雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	白ヘビの石	250両
	山わらじ	80両
武	いざよい刀	600両
	いくさオノ	1080両
	武者よろい	270両
	鉄かぶと	280両

この村に入るためには、村の東の橋で待ち伏せているダンジョウを倒さなければならない。“禁印の術”を使えば、なんとか互角に戦えるはずだ。だが、ダンジョウは不死身の怪物！ 村の中にある大門教会で、再びジライアたちを襲ってくるぞ。この戦いに勝てば米沢城地下への扉を開く、“ねずみカギ”が手に入るのだ。



➡村の東側の橋を渡ろうとすると、突然ダンジョウが現れるぞ。

重要メッセージ

- ○あんまりはらがたったんでネズミのやつらをおっかけてったことがあるだよ
- そったら大門教会の奥のカーテンの中に入っていっただよ
- ○この村の大門教会にオニの子どもが連れこまれるのを見たぜ！

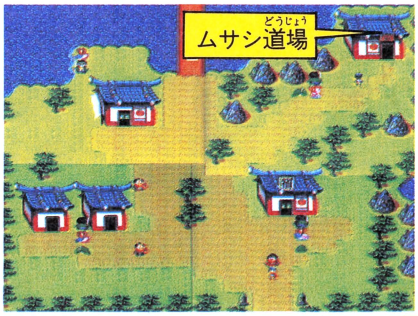
㉓すがゆ温泉[宿 雑]

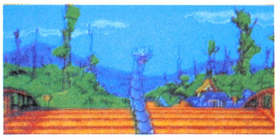
どこにいるんだ!? オロチ丸

宿		無料
雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	白ヘビの石	250両
	どくけし	27両



➡白ヘビさまの助言に従えば、この温泉町のどこかで、オロチ丸に会うことができるぞ。





ヘビ族の勇者、オロチ丸がここにいる。しかし、㉖じゃせん洞から、ヘビ玉をとってこない限り、彼は姿を現わさない。ムサシ道場で修行を受け、じゃせん洞に向かおう。

㉔雲切の里・7[宿 雑 盗]

陸羽国最後の雲切の里だぞ!!

宿		15両
雑	ガマの油	18両
	白ツルの羽	60両
	白キジの尾	520両
	どくけし	27両

㉖じゃせん洞の詳しい情報が聞ける。どうやらじゃせん洞も大門教の手に落ちたらしい。ここを拠点にじっくり攻略すべし！

重要メッセージ

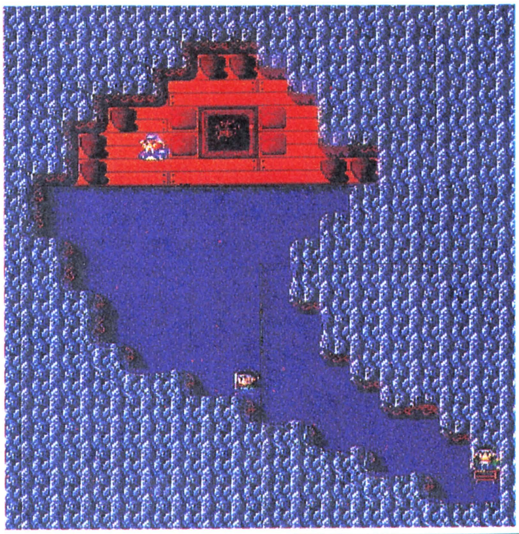
- ○じゃせん洞をおそう前に大門教は白キジさまを石に封印していったようだ!!

ステップ3 町・村以外のイベントポイントを総チェック

②ナメクジ洞 ツナデの師匠、ナメクジ仙人の家

①雲切の里・3のすぐ北東、湖の中に浮かぶ小島にある洞窟が、ナメクジ洞だ。雲切の里・3で聞いたとおり、この洞窟の中に、かれこれ300年は生きているという、ナメクジ仙人が住んでいる。

ナメクジ仙人の話では、2人めの火の勇者、ツナデはこのナメクジ洞での修行を終え、北にあるあしかが学校に行ったとのこと。一刻も早くツナデと合流するため、北をめざして進もう。



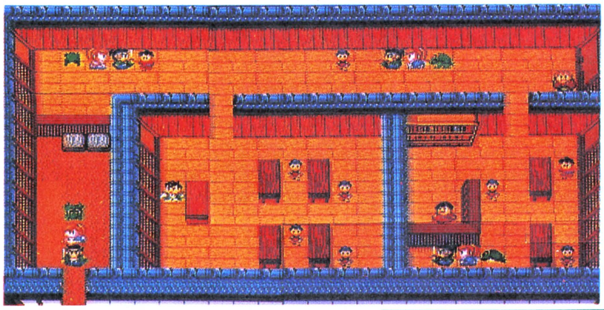


⬅これが噂のナメクジ仙人。300歳とは思えないほど性格が明るい。



⬆ここがナメクジ洞。中には敵も出てこないので安心して入っていこう。

④あしかが学校 ツナデの手がかりが聞けるぞ！



③太田村から南に下って、やってきたのはあしかが学校。ナメクジ仙人の話では、ツナデはここで勉強に励んでいるはずなのだが、どこにも姿が見えない。どうやら勉強嫌いのツナデはさんざんイタズラをしたあげくに、きこりになる！ と学校を飛び出してしまったらしい。ここには宿屋もお店もないので、ひととおり情報を集めたら、ツナデの後を追って、西の⑤きこり村へ向けて出発しよう。



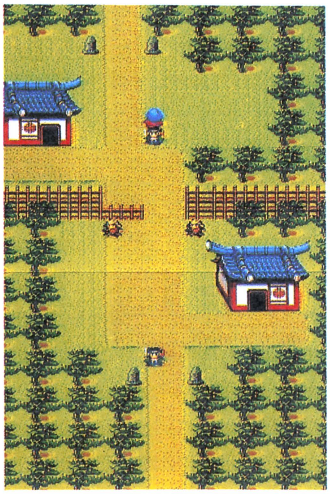
⬅図書室では、いろいろなことが調べてもらえる。

重要メッセージ

○ツナデはベンキョーがきらいで学校から逃げ出しちゃったよ キコリになるっていってたなあ

⑩⑭なこその関A・B

大トノさまの許可がないと通れない



タマモ姫にたぶらかされた、白河城の大トノさまの命令で、通行禁止になっている関所だ。⑫白河城の地下で、タマモ姫＝キュウビを倒し、大トノさまを改心させれば通れるようになる。



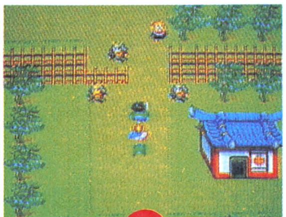
⬆関所の役人は仕事熱心。条件を満たしていなければ絶対通してくれないぞ。

⑬白河の関A

呪いの岩が道をふさぐ！



この関所も⑩なこその関と同様、通行止めだ。おまけにキュウビを倒した後は呪いの殺生石によって関がふさがれてしまい、結局通れずじまいなのだ。



⬅キュウビを倒して、関所が開いた！ と思ったら……



⬅空から殺生石が降ってきて、通れなくなってしまう。

⑲白トカゲの封印

“涼風の術”これで毒も大丈夫！



⑱ねこま村からまっすぐ東に進むと、この白トカゲの封印がある。町や村ではここに関する情報は少ないけれど、⑳白河の関Bに向かう道の途中にあるから、見落とすことはないはず。ここで授かる“涼風の術”は毒を消す効果がある。これでもう“どくけし”を買わずにすむ！

⑳白河の関B

超重要アイテム、“カミナリ玉”入手！

えんえんと遠回りをして、やっとたどり着いた白河の関の陸羽国側。ここで、あのホテイ丸がジライアたちを待っている。⑰雲切の里・6で、例のアイテムを手にいれていれば、ホテイ丸が強力爆弾“カミナリ玉”を作ってくれるぞ。これがなければ、エリア3のボス、ダンジョウの息の根を止めることはできないのだ！





⬆“カミナリ玉”製造中のホテイ丸。彼は宣教師であると同時に発明家でもあるのだ！

㉕白キジ神社

じゃせん洞攻略の前にひと仕事

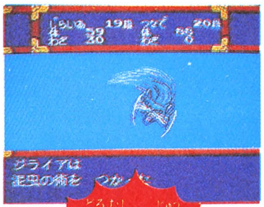
㉓すがゆ温泉での白ヘビさまの助言に従って、じゃせん洞に向かう途中に、ポツンと建っている神社がここだ。マップを見てもわかるように、かなりの広さがあるのに、人間は神主さんが1人いるだけだ。神社の北側、白キジさまの封印の周りには、鬼ババやクビキリイタチなどが待ちかまえているぞ。じゃせん洞の小手調べのつもりで軽く片付けてやろう。



➡白キジさまは、“泥虫の術”を授けてくれる。



⬅“泥虫の術”は敵のすばやさを半減する術。



泥虫の術



⬅連続攻撃が得意な敵などに効果的な術だ。

天外魔境 ひとくちメモ

これを知っているとゲームがもっと面白くなる！

その1 ツナデの“うそなき”？



⬅術が使えないはずのツナデも、“うそなき”が決まればこのとおり。

ツナデの“うそなき”はなにが起こるかわからない謎のコマンドだ。段が低いうちは、なんの効果もないが、しだいにいろいろな効果が現れてくるぞ！

その2 たまには戻ってみよう

先を急ぐばかりじゃ『天外魔境』を本当に楽しんでいるとはいえないぞ。ときには一度クリアしたエリアに戻ってみよう。思わぬイイことがあるかもヨ？



⬅エリア3でダンジョウを倒し、多賀城に戻ってみると…ほら、アイテムがもらえる。

その3 剣豪四人衆



⬅エリア3の㉓すがゆ温泉にいるムサシ。

⬇エリア5で会えるジュウベエだ。

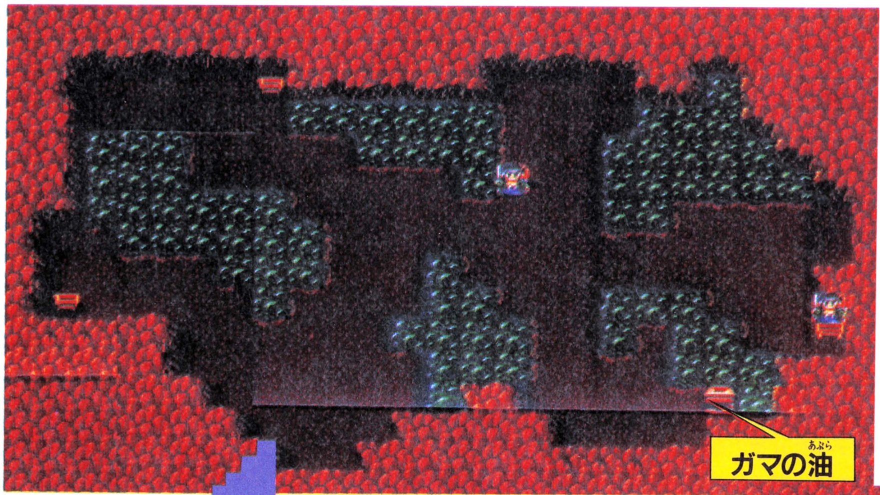


ジパングには、ボクデン、ムサシ、ジュウベエ、シュウサクの4人の剣豪がいる。勝負に勝てば、強力な必殺剣を伝授してくれるから、戦わない手はないぞ！

ステップ4 全ダンジョンのマップ＆攻略法をチェック!!

⑨あぶくま洞 大工のトウベイを助け出せ!!

タマモ姫の本拠地、白河城の秘密を握る、大工のトウベイが、このあぶくま洞に閉じこめられている。彼の救出が、このダンジョンの目的だ。また、地下3階には“雷光の巻物”があるぞ！



地下1階



⬆洞内には毒攻撃を仕掛けてくる敵が多い。〝どくけし〟のアイテムを忘れたりすると、命とりになるぞ。

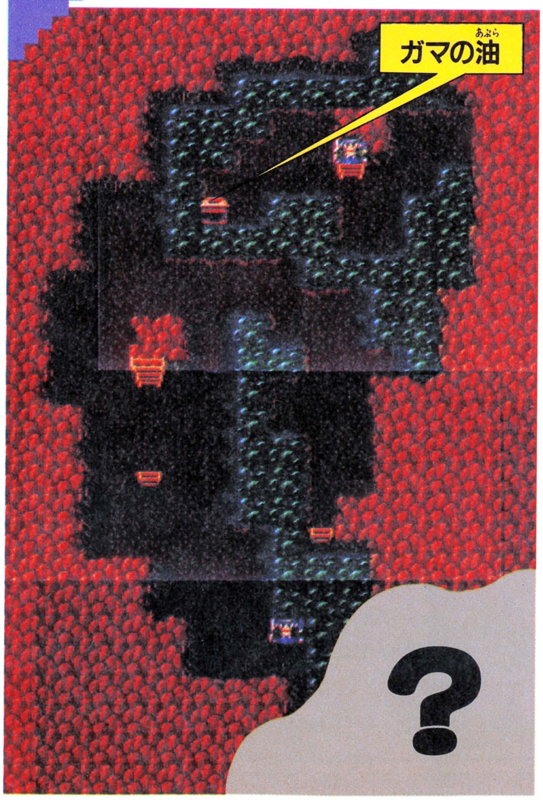


⬆この人が大工のトウベイさん。白河城の隠し階段の秘密を握っているのだ。

地下3階



地下2階



出現敵キャラ



沼ボウズ



スライム



死霊

ボスキャラ! タマモ姫登場!!



⬅ヒステリックな声とともにジライアたちに襲いかかってくるタマモ姫。

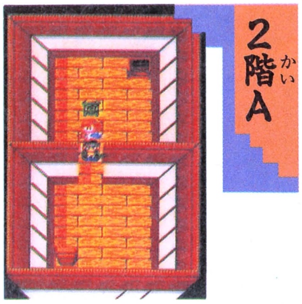
このあぶくま洞で、早くもエリア2のボス・タマモ姫が姿を現わす。こいつは体力が300ポイント近くあるうえ、フーマ、ヒール、エレカなどの術を使いこなす難敵だ。フーマで術を封じられたときのために、ガマの油は絶対、必要だ。とびくないをうまく使えば意外に早くカタがつくぞ。

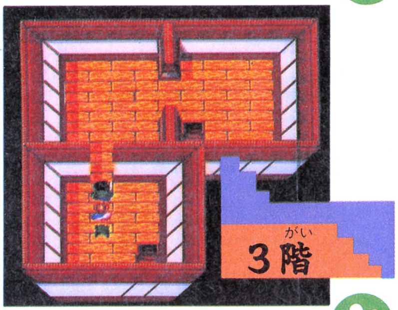
体力	292ポイント
魔法	フーマ、ヒール他
金	512両
徳	256ポイント

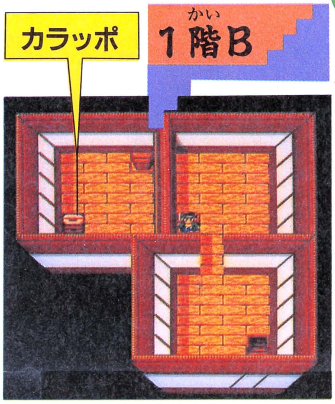
⑫ 白河城 キツネだらけの大ダンジョン!!

マップの広さ複雑さ、ザコキャラの強さと、どれをとってもハンパじゃない白河城。攻略法は、逃げて逃げて逃げまくること、これにつきる。この広い城内で、出会う敵すべてと戦っていたら、それこそ命がいくつあってもたりない。ボスのキュウビとの戦いに備えて、体も技も極力温存しておくのが得策というものだ。また、何度も階段を上り下りすることになるうえに、全ての部屋が同じ大きさになっているので、現在位置を見失いやすい。特に地下1階、地下2階では注意が必要だ。











隠し階段を探せ!



⬆隠し階段は何ヶ所もあるぞ。

白河城をクリアする際にどうしても欠かせないのが、隠し階段を見つけること。⑪犬神村であるアイテムを入手しておけば隠し階段の位置がわかるはずだ。

出現 敵キャラ



ボスキャラ! タマモ姫=キュウビ出現!!

タマモ姫

体力	180ポイント
魔法	フーマ、ヒール他
金	142両
徳	481ポイント

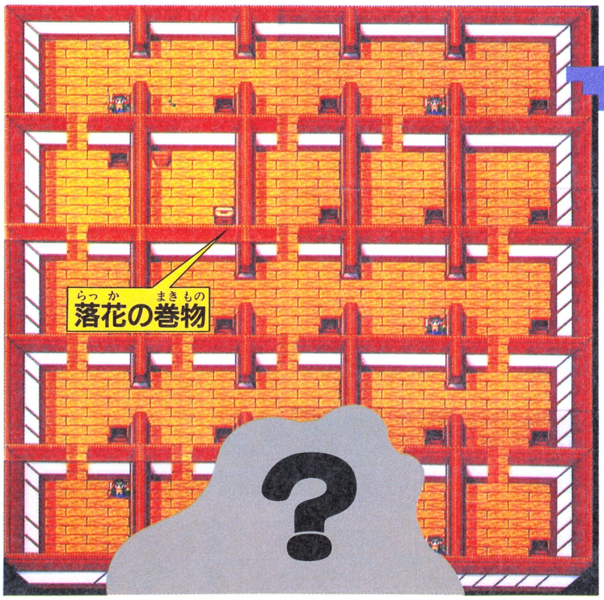
キュウビ

体力	255ポイント
魔法	妖気・狐狸の霊他
金	540両
徳	698ポイント



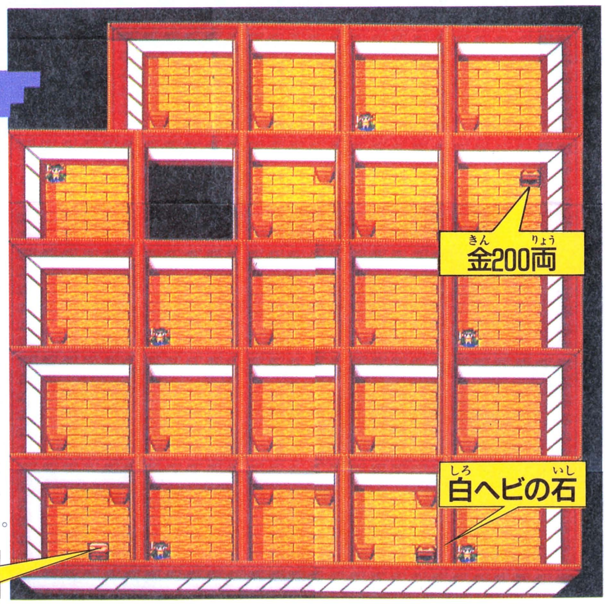
⬆タマモ姫の正体、キュウビ。九つの尾を持ち、千人の王の首をはねたという妖狐だ。

白河城の地下で、タマモ姫との2度めの対決だ。この戦いに勝つと、タマモ姫は正体を現して襲いかかってくるぞ。"月寝の術"で眠らせてからたたこう！



地下1階

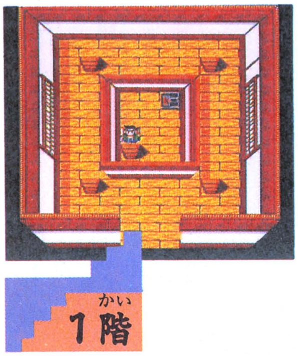
地下2階

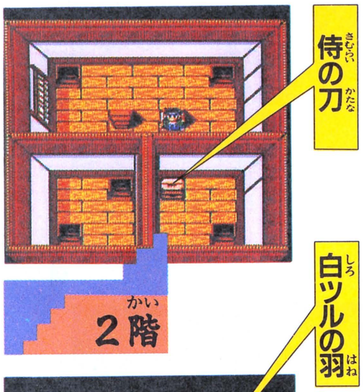


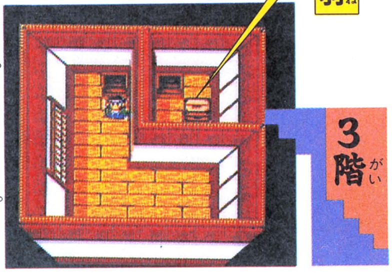
地下1階には、いったん地下2階を通らないと入れない部屋がある。

ガマの油

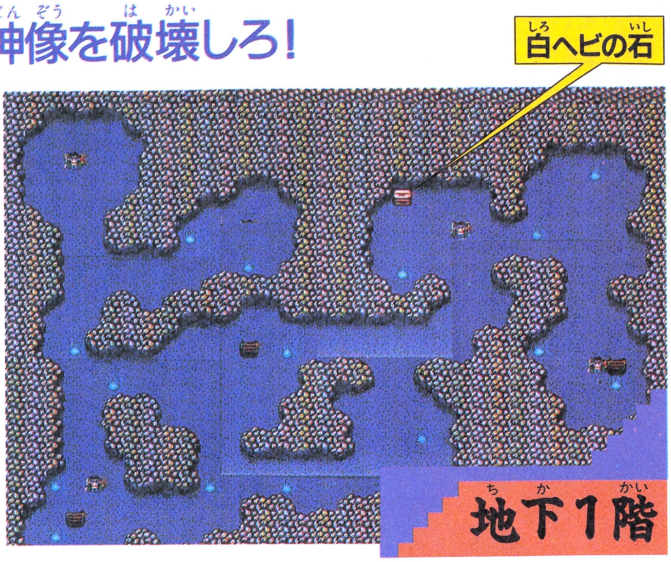
㉒米沢城 ダンジョウの力の源、魔神像を破壊しろ!

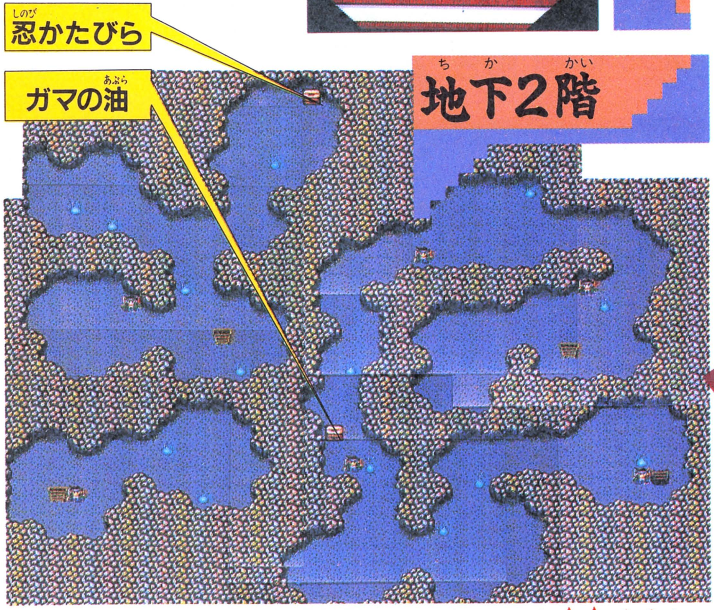






米沢城は、地上3階+地下3階建て。地上部分には、“ねずみカギ”がなくても入ることはできるが、つまらないアイテムがあるだけなので、わざわざ探索する必要はない。2階の左下の部屋を通って最短距離で地下に向かおう。





不死身の魔人、ダンジョウの支配する米沢城。城内はネズミの兵隊が警備を固めているぞ。

ここでは2つのアイテムが必要になる。1つは1階中央部の鉄の扉を開く“ねずみカギ”これは㉑平泉村の大門教会で手に入れることができる。

もう1つは、⑳白河の関Bでホテイ丸が作ってくれる“カミナリ玉”だ。これがないと魔神像を破壊することができないので、ダンジョウを何回倒してもヤツは復活してしまうぞ。

さて、ジライアたちがここにくるまでにはすでに2回、ダンジョウを倒しているはずだが、この米沢城では最低3回はダンジョウと戦わなければならない。白ネコさまから授かった“禁印の術”が勝負を分けるので、技の残りポイントには十分気を配ろう。魔神像を破壊し、ダンジョウを完全に葬ることができれば、魔法が解けてズッコロ橋が渡れるようになるのだ。





ボスキャラ! ダンジョウ=ハーメルン参上!!

ダンジョウを3回打ち倒し、地下3階の魔神像の前までくると、ダンジョウが正体を現わす!

ハーメルンには“禁印の術”は効果がない。“月寝の術”で、眠らせてからぶん殴ってやろう。



変身!



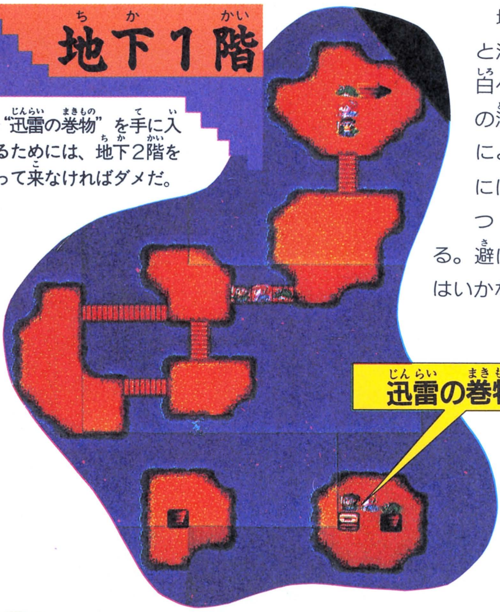
体力	194ポイント	金	128両
魔法	マグナルド他	徳	861ポイント

体力	225ポイント	金	180両
魔法	くさっただえき他	徳	1297ポイント

㉖じゃせん洞 ムカデのひそむ地下水脈

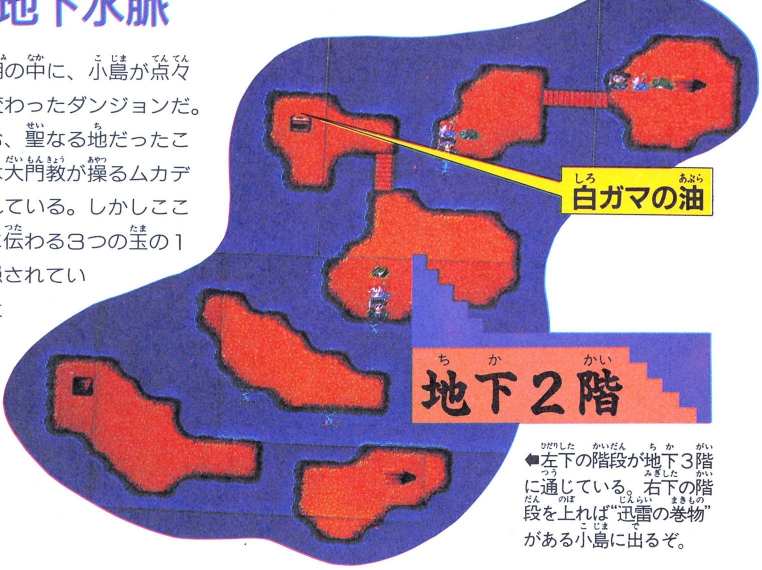
地底に広がる湖の中に、小島が点々と浮かぶ、一風変わったダンジョンだ。白ヘビさまの住む、聖なる地だったこの洞窟も、今では大門教が操るムカデによって支配されている。しかしここには、火の一族に伝わる3つの玉の1つ“ヘビ玉”が隠されている。避けて通るわけにはいかないぞ。

地下1階



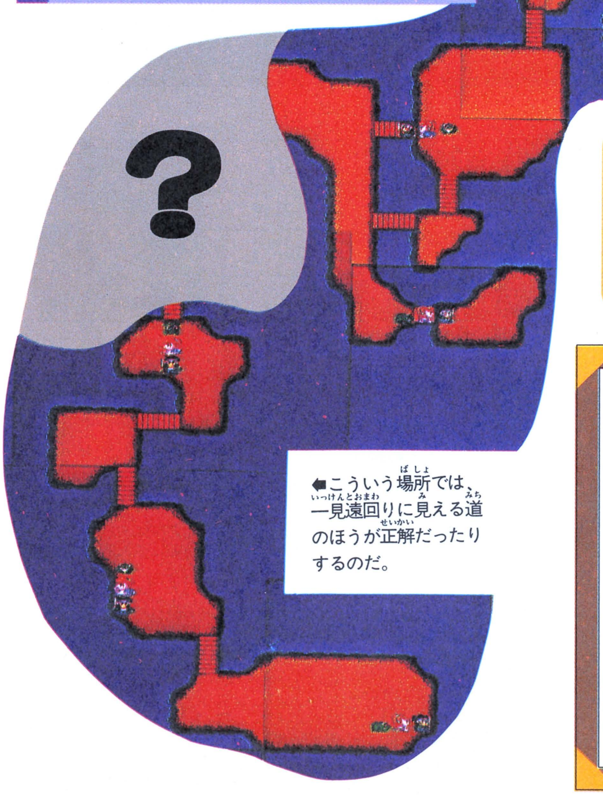
➡“迅雷の巻物”を手に入れるためには、地下2階を回って来なければダメだ。

地下2階



⬅左下の階段が地下3階に通じている。右下の階段を上れば“迅雷の巻物”がある小島に出るぞ。

地下3階

⬅こういう場所では、一見遠回りに見える道のほうが正解だったりするのだ。

出現 敵キャラ



ムカデを倒さないと進めない！

マップを見ればわかるように、島と島の間には、橋が架かっていないところが数ヶ所ある。この部分の水辺、白い波のところを“しらべる”と、突如ムカデが出現！ こいつとの戦いに勝つと、いつのまにか橋ができてるぞ。よく見ると、いま倒したムカデが橋になっているのだ。



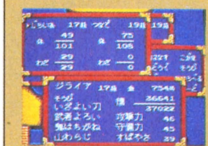




天外魔境㊕講座 ダンジョン攻略の心得！

1 レベルアップを利用しよう

このゲームでは、段が上がると、体と技が全回復する。これを利用すれば、ボスとの戦いがぐっと有利になるぞ。



⬅あとちょっとで、次の段。そろそろボスのところへいこうかな。

2 逃げながら戦え！

ジライアが“にげる”を選んでも、ツナデは“こうげき”。敵を減らし、楽に戦おう。



⬅敵が1匹減った。2対2なら楽勝だな。

ステップ5 これでカンペキ！ エリア2〜エリア4 敵キャラデータ集

エリア2からエリア4までのザコキャラのデータがこれ！ 魔法をはじめとして特殊攻撃を使う敵が多いので、敵パーティの中に特殊攻撃を操るヤツがいた場合、まず そいつから倒すこと！ へたに残すと思わぬ反撃をくうぞ！



⬅敵の魔法は、全てジライアたちの術に対応している。右の表はその一部だ。

魔法対応表

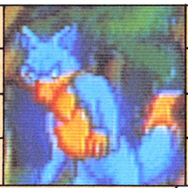
敵の魔法	術	敵の魔法	術
マーゴ	粉火	シールダー	石蛇
マグミー	火天	フーマ	禁印
エレカ	雷光	アンシルド	落葉
エレドン	迅雷	アントルネ	泥虫
スライプ	月寝	ヒール	若草
イルミナ	雲海	ヒーラー	息吹

キツネ系

大門キツネ
体	徳	金	出	攻
15	23	9	②	



火ギツネ
体	徳	金	出	攻
17	22	16	②	マーゴ



サトリ
体	徳	金	出	攻
17	25	16	②	



キツネつき
体	徳	金	出	攻
15	45	12	②	



呪いギツネ
体	徳	金	出	攻
18	42	24	②	スライプ



鬼ギツネ
体	徳	金	出	攻
36	54	28	②	



コウモリ系

血ぞめコウモリ
体	徳	金	出	攻
26	155	45	③	毒



吸血コウモリ
体	徳	金	出	攻
40	542	39	④	フーマ・毒



ネズミ系

よろいネズミ
体	徳	金	出	攻
32	87	38	③	仲間を呼ぶ



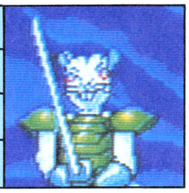
とうもくネズミ
体	徳	金	出	攻
26	138	42	③	スライプ



兵隊ネズミ
体	徳	金	出	攻
21	71	36	③	毒



いくさネズミ
体	徳	金	出	攻
25	112	40	③	仲間を呼ぶ



サル系

大ザル
体	徳	金	出	攻
31	692	57	④	アンシルド



呪いザル
体	徳	金	出	攻
31	649	49	④	アンシルド



クマ系

手負いグマ
体	徳	金	出	攻
62	235	57	④	



殺人グマ
体	徳	金	出	攻
58	900	58	④	



ヘビ系

赤ヘビ
体	徳	金	出	攻
22	83	33	③	マーゴ・毒



ツチノコ
体	徳	金	出	攻
30	584	48	④	毒

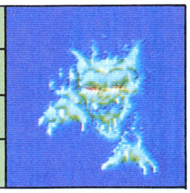


霊系

死霊
体	徳	金	出	攻
20	34	25	②	エレカ・マーゴ



マガタマ
体	徳	金	出	攻
31	560	44	④	マーゴ

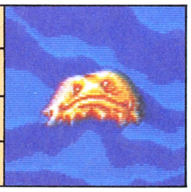


スライム系

スライム
体	徳	金	出	攻
17	22	22	②	毒・仲間を呼ぶ



こがねスライム
体	徳	金	出	攻
100	1000	1	④	仲間を呼ぶ



土系

沼ボウズ
体	徳	金	出	攻
40	58	35	②	スライプ・毒



土おとこ
体	徳	金	出	攻
41	86	37	③	イルミナ



表の見方 体→体力 金・徳→その敵を倒して得られるお金・徳 出→出現エリア 攻→魔法などの主な特殊攻撃

ムカデ系

毒ムカデ	
体 47	徳 165
金 48	出 ③
攻 毒	



やみムカデ	
体 120	徳 170
金 46	出 ③
攻 シールダー・毒	



大ムカデ	
体 660	徳 195
金 113	出 ③
攻 毒	



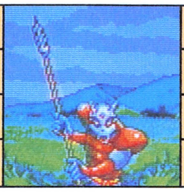
オオカミ系

はぐれオオカミ	
体 27	徳 225
金 38	出 ④
攻	



鬼系

大門鬼	
体 20	徳 58
金 30	出 ③
攻	



鬼侍	
体 20	徳 68
金 34	出 ③
攻	



牛鬼	
体 47	徳 214
金 51	出 ④
攻 マグミー	



鬼ババ	
体 26	徳 170
金 46	出 ③
攻 エドレン	



ミイラ系

ミイラ	
体 152	徳 598
金 40	出 ④
攻 毒・イルミナ	



氷雪ミイラ	
体 216	徳 621
金 40	出 ④
攻 毒・イルミナ	



火炎ミイラ	
体 101	徳 668
金 42	出 ④
攻 毒・イルミナ	



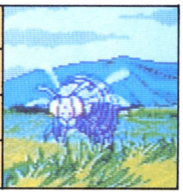
ゾンビ系

ゾンビ	
体 44	徳 663
金 43	出 ④
攻 アントルネ	



昆虫系

どくむし	
体 30	徳 578
金 46	出 ④
攻 毒	



カマイタチ系

クビキリイタチ	
体 26	徳 176
金 49	出 ③
攻 アンシルド	



カッパ系

カッパ	
体 16	徳 82
金 55	出 ③
攻 盗み	



ヒト系

大門僧正	
体 15	徳 23
金 13	出 ②
攻 エレカ・マーゴ	



ステップ6 旅の必需品! アイテム&術リスト

アイテム 新登場アイテムがいっぱい!

名前	効果	売値
新月刀	装備すると攻撃力が8アップする	98両
トノさまの剣	装備すると攻撃力が10アップする	358両
円月刀	装備すると攻撃力が12アップする	158両
いざよい刀	装備すると攻撃力が15アップする	450両
白光のオノ	装備すると攻撃力が13アップする	
山賊のオノ	装備すると攻撃力が16アップする	465両
いくさオノ	装備すると攻撃力が21アップする	810両
板のよろい	装備すると防御力が7アップする	113両
武者よろい	装備すると防御力が9アップする	203両
鉄かぶと	装備すると防御力が3アップする	210両

名前	効果	売値
山わらじ	装備するとすばやさが4アップ	60両
とびくない	敵全員に30前後のダメージ	60両
どくけし	体内の毒を消しさる	21両
白キジの尾	地下から地上に脱出する	390両
磐毛の地図	エリア2・磐毛国の地図	11両
陸羽の地図	エリア3・陸羽国の地図	38両
大かなづち	あるアイテムを作るために必要	
カミナリ玉	魔神像を破壊するために必要	
ねずみカギ	米沢城内の扉を開けるカギ	
へビ玉	火の一族に伝わる伝説の玉の1つ	

術 残らず手に入れろ!

術名	効果	技値	入手場所
月寝	敵1匹を眠らせる	4	⑪
禁印	敵1匹の魔法を封じる	3	⑱
涼風	仲間1人の体の毒を中和する	2	⑲
泥虫	敵全員のすばやさを半減する	3	㉕
雷光	敵全員に20前後のダメージ	3	⑨
迅雷	敵全員に40前後のダメージ	7	㉖
落花	敵1匹の守備力を半減する	3	⑫

術のグラフィックに注目!



攻撃系の術には、それぞれ独特のグラフィックが作られている。これはオロチ丸の使う"氷竜の術"。

書きおろしオリジナルストーリー



第6章

怒とうの快進撃！ 勢揃い火の勇者!!

「お調子こくなよ！」どこへ行っても大門教、大門教のオンパレードに、自来也はムカッと腹をたてていた。「ネズミの術だぁ…チュウチュウ、タコ買いな？　アホか!!」自来也のお調子パワーが爆発だ！ こうなりゃ、弾正だろうがネズミだろうが、へへへのへだ!!

原作：P.H.チャダ
絵師：辻野寅次郎
翻訳：広井王子

大門教の大僧正が、不気味に笑う。ふふふふ……



白河城の勇気ある若殿にもらった「殿様の剣」と、殺生石からつくった爆弾で、なんとか自来也たちは、魔神像を破壊することができた。
「これで弾正も復活しないね。アハハハハ」綱手が大口をあけて笑った。
「まったく、おまえは脳天気でいいよなぁ」
自来也はあきれ顔だ。
「アハッ、でもさ、あたいたちってなかなか強いと思うよ。ねっ！」綱手はニコニコしている。
「おまえ、根っから明るいヤツだな。あんだけ死ぬような目にあってんのに……」綱手の顔を見ていると、自来也の緊張もゆるむ。
「おまえの陽気さに、ずいぶん救われてるって思うよ。まったくさ」
自来也は、綱手の頭をイイコイイコしてやった。
「エヘヘヘ」綱手が笑う。
「あと1人！ そいつを探そうぜ」
「うん。ヘビ族だね」
2人の呼吸もピタッと合ってきた。

「ふふふ…たかだか邪神斎様の手下を2人ばかり…ホンの偶然で倒したぐらいで、火の勇者の力を認めるわけにゃいきまへん！」大門教会の中で、大僧正が大門僧に向かって話している。
「しかし、火の勇者が3人揃うと…」大門僧の1人が立ちあがった。
「アホか！ そないなことは伝説にしかすぎん!! 西の国々を征服してきた我らの“力”を信じるのや！ 邪神斎様が必ず、マサカドの霊を使い、このジパングを破壊します…ふふふふ…ほんでもって、新しい大門教の王国をつくりあげるんや。理想の千年王国を……」大僧正は、完全に自分の言葉に酔っていた。陶酔のあまり、目まで血走ってきた。あぶないヤツである。
「さあ！ モタモタしてたらアカン！ わてらは邪神斎様の手足となり、来たるべき新世界のために、新しい教会を全国に建立せないかん！ ジャマするものは、すべて消し去れ！ 村という村、町という町に、大門教会を建てるんや!!」
「ははぁー!!」大門僧たちはいっせいに散った。



ついに登場、３人めの勇者！ ヘビ族の大蛇丸!!

陸羽国から陸奥国へ抜けた自来也と綱手は、なにやらヤバイ空気を感じていた。

「おい、少し気をつけたほうがいいぜ」ニヤリと自来也が笑った。

「あたいも感じるよ」綱手が答える。

「ほうら来たぜ…」と、自来也が言い終わったその瞬間！　ピュッ、ピュッ、ピュッと、苦無が飛んできた。

「ハッ！」ヒラリと自来也がかわす。綱手も、オノをふるって、カキン、カキーンと苦無をたたき落とす。

「出て来いよ！」自来也が歯をむいた。

バラバラッと大門僧が自来也たちを取り囲む。

「まったく、こりないヤツらだぜ」自来也は、瞬時に敵の攻撃力を見抜き、戦いの最中に軽口を叩けるまでに成長していた。

「むっ」自来也の首すじがピクリとした。

「どうしたの？」綱手が、オノをかまえながら自来也に尋ねた。

「ザコの後ろだ……すげえのがいるぜ」

「ええっ？」綱手が目を大きく見開いた。

「ふふふふふ……」不気味な笑い声があたりに響き、大僧正が現れた。

「けっ！　坊主がえらそうに…」自来也はそう言い放つと、大僧正にとびかかった。

カーン、カーンと、互いの剣が交わり、そのたびに火花が散る。

「ふふふ、なかなか……やりまんなぁ」と、関西弁で言う、大僧正。

一方、綱手はザコどもを一手に引き受けて、大汗をかいていた。

「こいつら、ウジャウジャいるよー、自来也！」

「こっちも、どうやら手が放せねえんだ！」自来也が叫んだ。

「では、いきましょかあ」大僧正が変身した。

「わてが、カーメンカーメンだす。大門教３番手、なかなか手ごわいでっせ！」そう言うと、体から毒液をピュッピュッ飛ばしてきた。

「うっ！」かろうじてかわす、自来也。

「ふふふ…あんさん弱いでんなぁ」

「くそっ…近寄れない…術を使えばスキができちまうし…」自来也はあせった。

そのとき――。

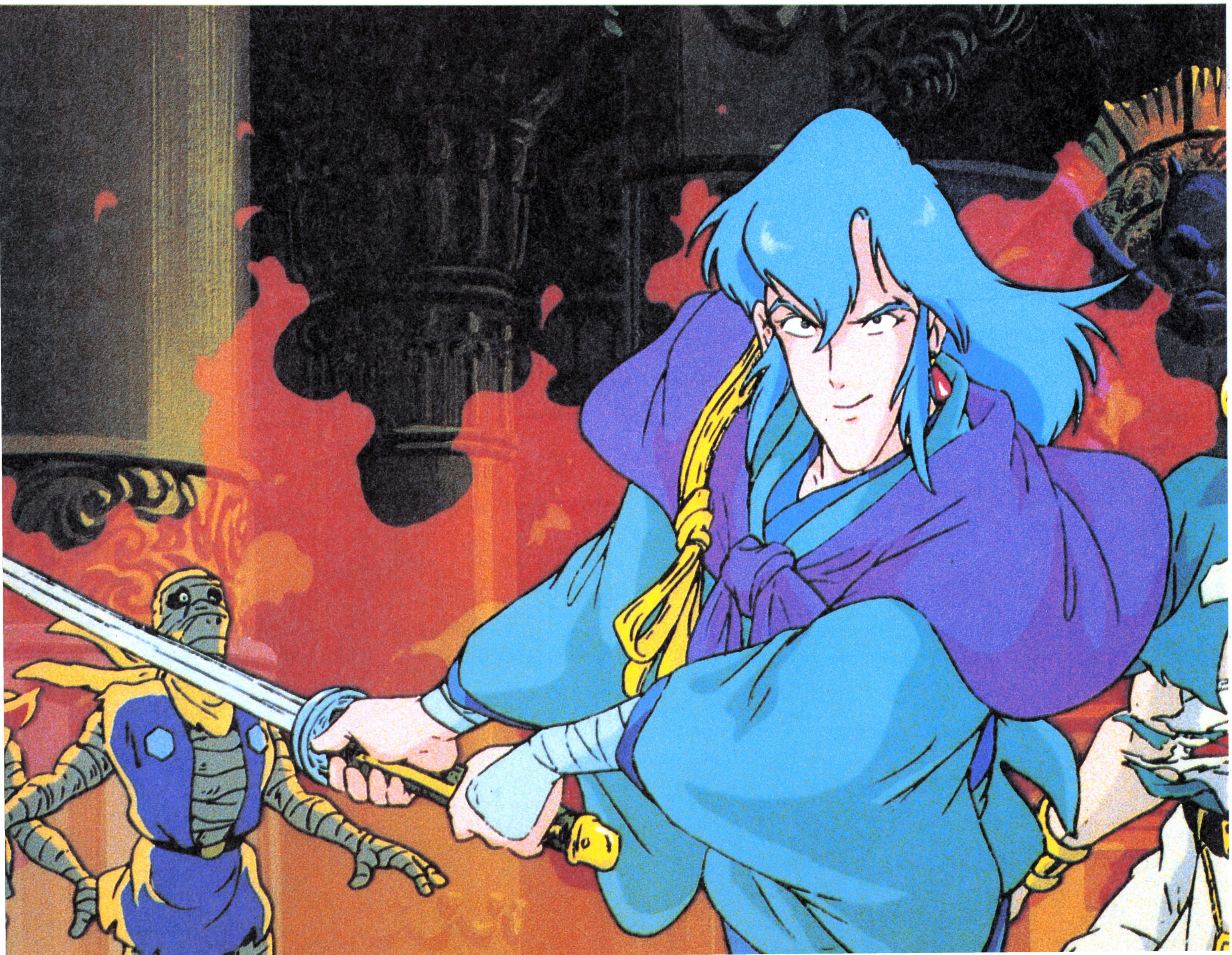
ヒューッと、一陣の風が舞った。

ピシッ、ピシッ、ピシッと、剣が風を斬る音がうなり、カーメンカーメンの回りにいた大門僧たちがバタバタと倒れていく。

「だ、だれや!!」カーメンカーメンがうろたえた声で叫んだ。

「俺はヒキョウな戦いが見ていられないタチでね。助太刀させてもらうぜ」そう言いながら現れたのは、女と見まごうばかりの美しい剣士。

「ケガしまんがな……さっ、向こうへいきなはれ！」カーメンカーメンが言った。



「火蛇！」カーメンカーメンの言葉を無視して、剣士は、自来也に気合を放った。

「ウオーッ！」自来也の体に力がモリモリとわきあがってくる。

「花壁！」剣士が続けて叫ぶ。

カーメンカーメンの体を薄いモヤが包み込む。

「ぬ、ぬおーっ！」カーメンカーメンは声をあげ、再び毒液を出そうとした。だが、周囲のモヤが邪魔をして、毒液は１滴も出てこない。

「きさまの攻撃は、術で封じた……」剣士が静かに言った。

「おのれは……な、なにものやぁー!!」カーメンカーメンが叫んだ。

「俺の名は、大蛇丸!!」

「お、大蛇丸ゥ……!?」自来也はポカンっと口を開けていた。

「大蛇丸！　ステキ!!」綱手がニッコリ笑った。

「火…火の勇者か……！」カーメンカーメンが、くやしげに言う。

「火の勇者……そんな伝説に興味はない！」大蛇丸は、そう言うと同時に、タッと地を蹴り、カーメンカーメンに向かって斬りかかった。

「くっ」あわてて身を引くカーメンカーメン。

「そこだっ！」自来也の手裏剣が飛んだ。

「ぐわっ！」手裏剣を受けてカーメンカーメンの動きがにぶる。

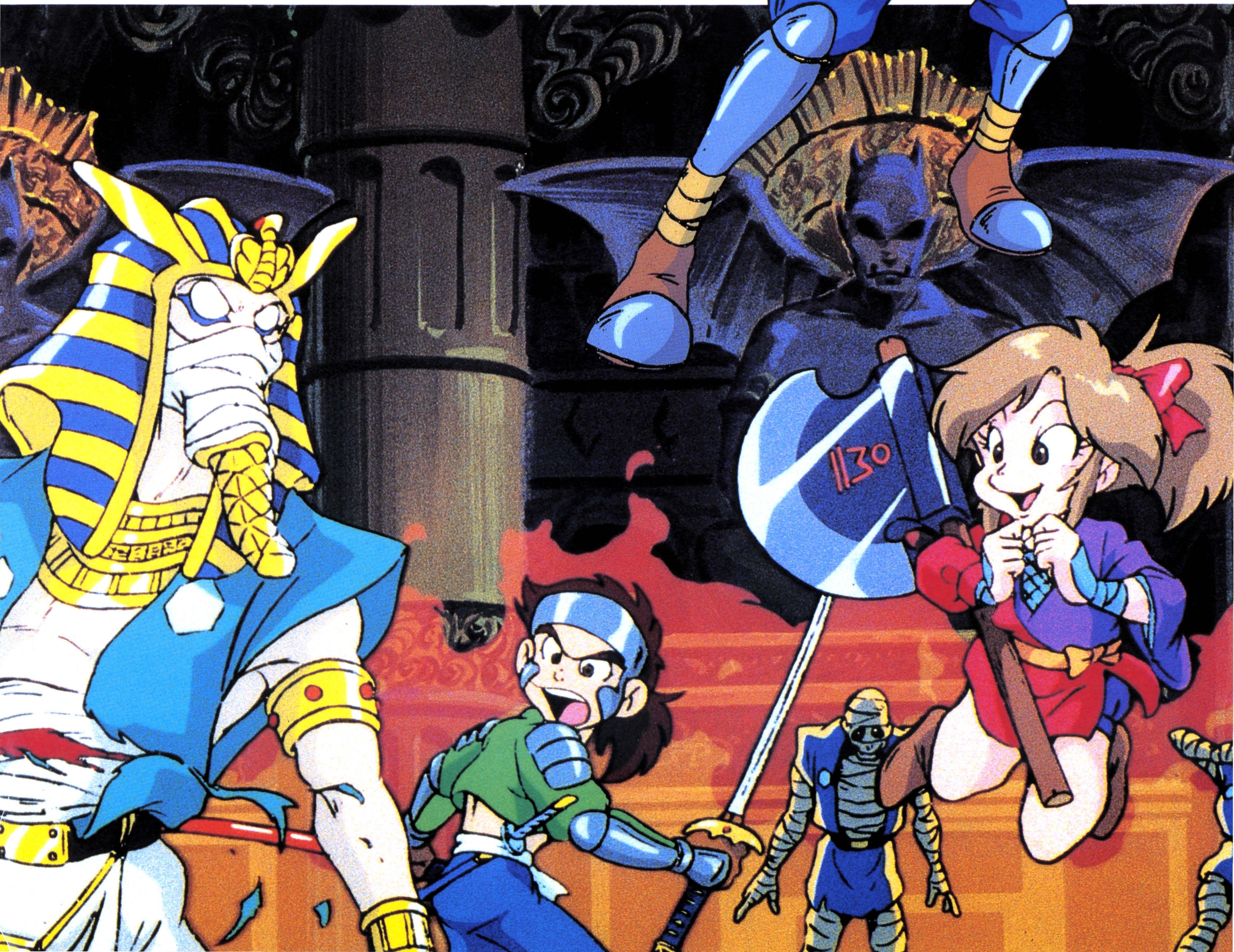
「こっちはだいじょうぶだよ！」と、ザコをバタバタなぎ倒す綱手。

「いくぞ！　雷光!!」自来也が印を結んで叫んだ。バリバリと天をつらぬき、雷が敵全員に落ちる。

「ぐぎゃーっ！」カーメンカーメンも倒れた。

「やるな、おまえ！」大蛇丸が笑った。

「俺は自来也だ！助かったぜ大蛇丸」



●浅草より愛をこめて

天外余興

話題騒然！　『天外』フリーク続出!!　気分をよくして悪ノリは続く。天才広井王子氏のバカ話の連続技！　今月も、お口あんぐり、パッパラパー!?

『天外魔境』制作日誌より③

1987年初冬　ZIRIA

設定書づくりで会議！　会議！　毎日、タバコ100本とコーラ2ℓとキムチをバリバリ食いながら、体力で勝負！　ゲームの視点を一人称にするか三人称にするかでモメる。結局「アニメになったとき…」という発言で、主人公を自来也に決定。が、T映よりクレームがつきそうなので、タイトルをZIRIAとすることでかわす。へへ…わしゃ天才じゃ!!



1987年晩冬　札幌へ…

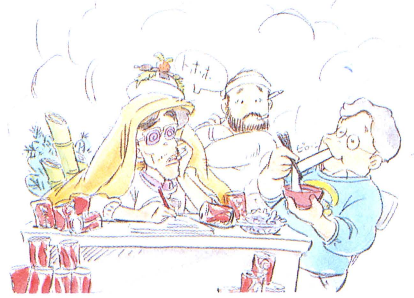
設定書完成！　あとは、技術スタッフとの打ち合せ！　JALに乗り込み、一路札幌へ。さ、寒い!!　−10℃にガタガタ…。3日間の会議が終わると、もうヘトヘトであった。



1988年正月　ゲロゲロ

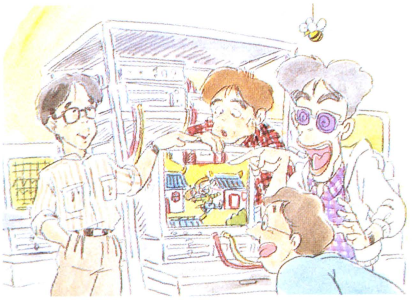
札幌での会議で問題点続出！　ゲームづくりをなめてたわけじゃないけど、シロートと540メガとの戦いでは…あまりに格が違う！

それでも、なんとか新しい世界を出現させたい！　と思いつつ、正月も事務所でゴリゴリと設定書を作り直す…トホホホ。



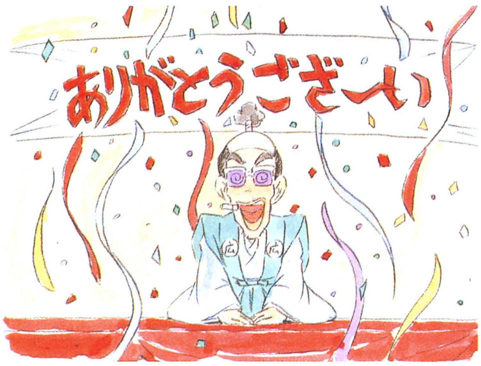
1988年初春　うごく

新しい設定書を、FAXで札幌に送る。「すぐ来い！」札幌から突然のTEL。あわてて、札幌へ向かう。ハドソンでは、プログラマーの三上くんがニコニコと待っていた。なんと画面上で自来也が動いてる!!



完売御礼

パンパカパーン！　ぬわんと！　発売して3日で、ほとんど売り切れ！　うわさを聞いて、ハードごと買っていくファンも続出!!　イヤァ本当に、うれし〜い!!　2年間の苦労がむくわれた。少し休みたいなァーと思っていたら、『天外魔境Ⅱ』という話がポツポツ…Oh！　なんということ!!　これはマサカド様のタタリに違いない…。



㊝かけこみ寺

発売から1ヵ月！　そろそろマサカド様のタタリも続出してると思う。お手紙ちょ!!

あて先
〒102　東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊙PCエンジン編集部　㊝かけこみ寺係

らん外余興



天才バカ様「広井王子」

こ、こんなに売れるとは…うっうれPーッ!!　みんなの感想が知りたい！　いーっぱい手紙待っとるよー！　たのんまっせ！



アホの「バコバコ」

㊝かけこみ寺をやっとります。タタリがあった人は、お手紙下さい。おはらいをしてさしあげまーす。よろしく!!



老中「桝田省治」

ハッハッハー！　わたしが桝田だ!!　『天外』を手伝ったのだ。まいったか！　『S桃鉄』よろしく!!　では、わたしは帰る！

　イラスト／辻野寅次郎

CYBER KNIGHT

ゲームソフト今冬発売決定!(トンキンハウス)

堂々連載開始!!



作者：山本弘とグループSNE
プレストーリー／山本弘
メカニック解説／水野良
監修／安田均
イラスト：佐藤典司(コンパイル)

SF・RPG連載第1回　バトル・モジュールの歴史!

はじめに

僕たちゲーム創作集団「グループSNE」は、PCエンジン用のRPG『サイバーナイト』のシナリオ製作に乗り出した。バトル・モジュールと呼ばれる強化装甲服を身につけた未来の戦士たちが、未知の惑星でいろいろなエイリアンと遭遇したり、謎の機械生命体と戦うという、本格的なSF冒険ものだ。

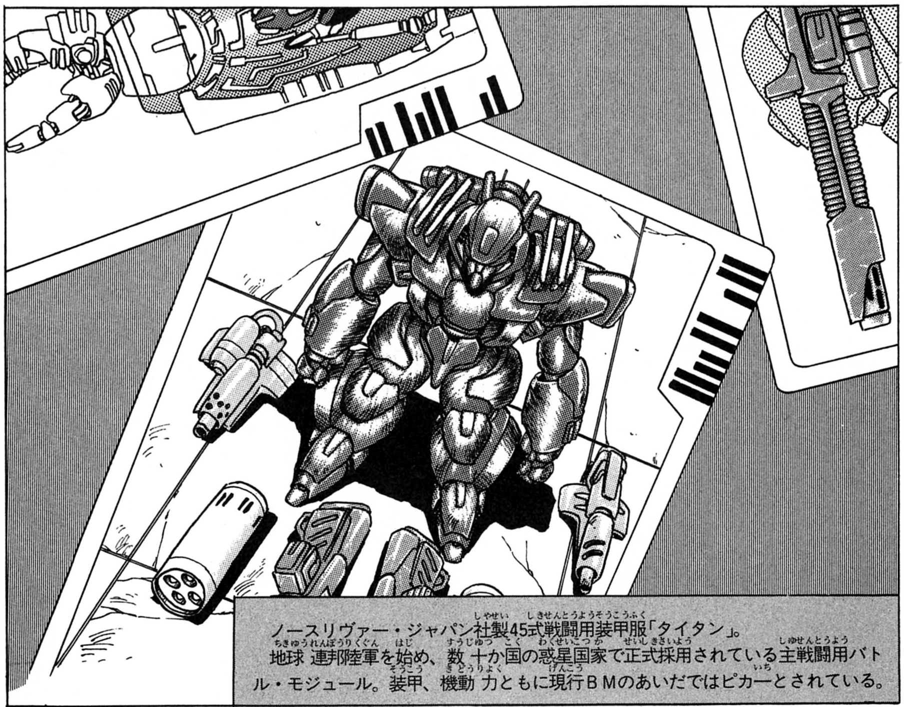
これまでのRPGのように、敵を倒せば経験点を稼げてパワーアップする、という安直なものじゃない。戦闘システムはもちろんのこと、ストーリーにもうんと力を入れて、SF的な面白さを追求しているんだ。

ソフトの開発を担当しているのは、トンキンハウス。すでにキャラクターや背景のグラフィックがいくつか試験的に造られているんだけど、これまでのコンピュータRPGの常識を打ち破るような迫力ある素晴らしいもので、きっとみんなビックリするに違いない。僕らも早く完成した画面を見たくてたまらないんだ。

しかし、発売はまだまだ先。残念だけど、ゲームの詳しいストーリーをここで明かすわけにはいかないのだ。発売されたときの楽しみがなくなっちゃうからね。

そこでこのコーナーでは、いち早く「サイバーナイト」の世界に親しんでもらうために、舞台となる24世紀の宇宙の歴史的背景や、登場するメカ、キャラクターの経歴など、ゲームの中では語りきれない設定を紹介してゆくことになった。現物のゲームが発売される日まで、この連載で我慢してくれ!

第1回は、キャラクターたちが使用する未来兵器、バトル・モジュールの開発史だ。



ノースリヴァー・ジャパン社製45式戦闘用装甲服「タイタン」。
地球連邦陸軍を始め、数十か国の惑星国家で正式採用されている主戦闘用バトル・モジュール。装甲、機動力ともに現行BMのあいだではピカ一とされている。

モジュールとは何か？

そもそも「モジュール」とはどういう意味だろう？　スターウェブ英語辞典2348年版には、次のように載っている。

「モジュール（module）……①基準寸法。測定の標準。②〔建築用語〕建物の各部の割合の基本単位。③〔宇宙工学用語〕分離する宇宙船の各部分。例：惑星着陸船＝プラネット・モジュール。④〔数学用語〕加法群。⑤筋力増幅システム、またはそのシステムが組みこまれた宇宙服。マスター・スレイブ・モジュール。例：戦闘用装甲服＝バトル・モジュール。」

そう、ここで言うモジュールとは、「マスター・スレイブ・モジュール」のことなのだ。つまり主人（master）である人間の動作を、奴隷（slave）のように忠実に模倣し、力を増幅する人型機械だ。

このような機械で人間をすっぽり包みこんだところを思い浮かべてみてほしい。人間が腕を上げれば、機械も腕を上げる。人間が歩けば、機械も歩く。原理としては非常に単純なものだ。

しかし、マスター・スレイブ・モジュールという名前は、長くて言いにくい。エアプレーン（飛行機）が「プレーン」になったように、モーターカー（自動車）が単に「カー」になったように、マスター・スレイブ・モジュールはいつしか「モジュール」と呼ばれるようになったのだ。

人間が中に入って操作しないと動かないのだから、モジュールは厳密に言えばロボットではない。しかし、ロボット工学の成果が随所に取り入れられている。

たとえば姿勢の安定や動作の制御には、優秀な人工知能が欠かせない。モジュールが人間の動きに反応してうまく動いてくれないと、1歩歩いただけでばったり倒れてしまったり、腕をちょっと動かしただけで機械の腕が激しく振り回され、ねんざや骨折を起こしかねない。

また、人間の体をよろいのように包みこんでなおかつ自由に手足が動かせなくてはならない、という矛盾した要求に応じるため、関節部分の構造は非常に複雑で巧妙なものになっている。これもまたロボット工学の応用だ。

モジュールは、作業用のワーク・モジュール、惑星や深海探査用のプローブ・モジュール、スポーツ用のアクション・モジュール、そして戦闘用のバトル・モジュールの4種類に大別される。それぞれのモジュールは、用途に応じて設計思想が異なるため、デザインも千差万別である。

モジュールのあけぼの

モジュールの歴史は20世紀にさかのぼる。最初に発案したのは、R・A・ハインラインというSF作家だと言われている。彼は自分の作品の中で、「パワード・スーツ」と呼ばれる戦闘用装甲服の活躍を正確に予言していた。

当時製作されたSF映画『エイリアン2』には、作業用のパワー・ローダーと呼ばれる人型機械が登場する。これは撮影用に造られたもので、実際に可動はしなかったが、似たような機械はそれ以前からアメリカ陸軍が研究しており、まったく架空のものというわけではなかった。

しかし、20世紀のロボット工学はまだおそまつなもので、満足に動くモジュールを造ることはできなかった。何しろ、当時研究されていた2足歩行ロボットは、1歩歩くのに何十秒もかかり、ちょっとつっつくだけでひっくり返ってしまうという、危なっかしいしろものだったのだ。

動力源も問題だった。全身がモーターのかたまりとも言えるモジュールを動かすには、大量の電力が必要だが、バッテリーや燃料電池ではほんの数十分しか動けない。高出力の発電機を人間が背負えるサイズに造ることは、当時の技術では不可能だった。

そもそもモジュールの開発を進める理由もなかった。重いものを運ぶならフォークリフトを使えばいい。陸上戦闘においては、戦車と歩兵が主流だったし、それで十分だった。満足に歩くこともできないような機械を、わざわざ大金を投じて研究する必然性は、まったくなかったのである。

宇宙開発にしても同様だ。20世紀のうちに人類が到達できた地球以外の天体は月だけだ



21世紀はじめ頃の宇宙服を着ての宇宙船外作業。その行動半径は宇宙船から数百メートルまでに限られていた。また、高重力下での行動はほとんどできなかった。

が、月の重力は地球の約6分の1なので、100キロ近い重量のある宇宙服でも、筋力を増幅するシステムを組みこまなくても、支障なく歩き回ることができたのだ。

しかし、21世紀になってジャンプ・ドライブが開発され、人類の新たな領土を求めて太陽系以外の惑星の探査が開始されると、事情が変わった。

太陽系から100光年以内には9300個の恒星系があり、その約半分が、数個から十数個の惑星を引き連れている。しかし、惑星の大半は、生身の人間には耐えられない危険な環境だった。

岩が溶けるほどの高温、空気が凍結するほどの極低温、高重力、酸素を含まない大気、毒性の大気、紫外線、放射線、有害なバクテリア……これらの惑星での探査には、体を保護するためのぶ厚い宇宙服が必要だったが、惑星の多くは地球のそれに近い大きな重力を持っているため、重い宇宙服を着ると立ち上がることさえできなかった。どうしても筋力増幅システムが必要になったのだ。

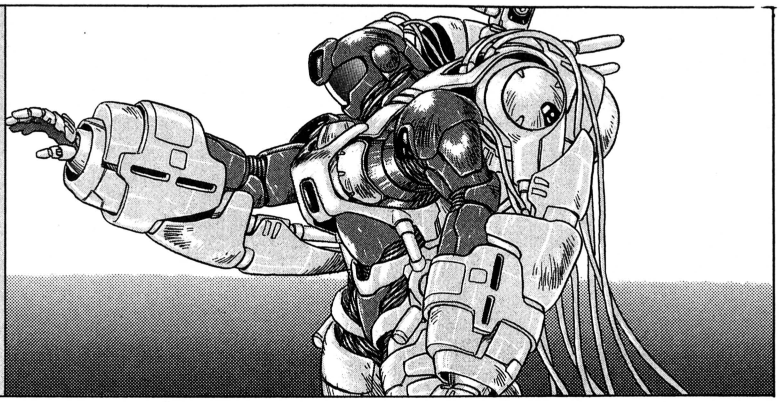
進歩と発展

十数年に及ぶ試行錯誤の末、最初のモジュールが誕生した。初期のモジュールは昔の潜水服のように不格好なもので、ゆっくりとした動作しかできなかった。また、動力源を内蔵することができず、電力はケーブルを通して着陸船から供給されていたので、あまり遠くまで出歩くこともできなかった。

動力源の問題はじきに解決した。宇宙船のエンジンに使われているのと同じモノポール(単・磁極粒子)反応炉を、人間の背負えるサイズにコンパクト化することに成功したのだ。

モノポールは宇宙の創成時に発生した粒子で、桁はずれに大きな質量を持っており、原子核にぶつけると陽子を破壊してしまう。まるで重戦車がアリを踏み潰すようなものだ。このときに発生するエネルギーは、通常の核分裂反応の数百倍である。

従来の原子炉は、臨界量(連鎖反応を起こすために最低限必要な核物質の量)の関係で、ある一定の大きさまでしか小型化することはできなかった。空母や潜水艦に搭載することはできても、人間が背負えるサイズにするのは物理的に不可能だ。



初期のモジュール、ナサ社開発のMSM—2「バブーン」。初めての実用的モジュールだが、自重を支えるためには外骨格フレームによるサポートが必要だった。

それに対し、モノポール反応炉にはサイズの限界がない。しかも危険な廃棄物はほとんど発生しないし、制御が容易なので、暴走したり爆発する危険もない。ウランやプルトニウムのような扱いにくい特殊な燃料も不要で、ただの水で半永久的に動くのだ。

動作制御の研究も進み、自由な動きが可能になってきた。最初のうちはよちよち歩きしかできなかったモジュールも、しだいに普通に歩けるようになり、さらには走ったりジャンプすることもできるようになった。

現在のモジュールはすべて、ファジィ関数を応用した制御システムを採用している。ファジィ・システムは従来のデジタル関数を用いたシステムと異なり、「もうちょっとだけ速く」といったあいまいな命令でも処理できるので、人間の動作というあいまいなものを扱うのに適している。

さらに小型のロケット・ブースターを装備した機種も登場した。ブースターは推進剤の量の関係で限られた回数しか使用できないが、大きなジャンプや瞬間的な回避行動に役立つ。また、宇宙空間の無重力状態での作業にも必要不可欠である。

戦車からモジュールへ

科学技術が進歩すれば、それを戦争に使えないかと考える者が現れるのは当然である。モジュールも例外ではなかった。不幸なことに、人類の領土が太陽系の外にまで広がっても戦争はなくならず、かえって惑星の資源や領有権をめぐって、多くの戦争が起きていたのである。

20世紀の陸戦兵器の花形は戦車だった。しかし、歩兵でも持ち運べる対戦車ミサイルの進歩や、砲弾の貫通力の向上、宿敵とも言える対地攻撃ヘリの登場によって、その意義はしだいに失われていった。

もちろん戦車の防御力も進歩した。なめらかなカーブで砲弾をはじき返す曲面装甲、スチロールなどをはさみこんで爆発力を吸収する複合装甲、表面を火薬で覆って砲弾の貫通力を逆に爆発力で打ち消す爆発装甲……しかし、そのどれも対戦車兵器の進歩の速さに対応することができなかった。

そこで、発想の転換が生まれた。いくら装甲を厚くしても砲弾やミサイルを防げないのなら、被弾率(敵の弾丸に当たる率)を下げることを優先した方がいい。車体を小さくして狙われにくくするのだ。装甲は厚くなくてもかまわない。せいぜい敵の歩兵の機関銃弾をはじくぐらいの厚さがあれば十分だ。

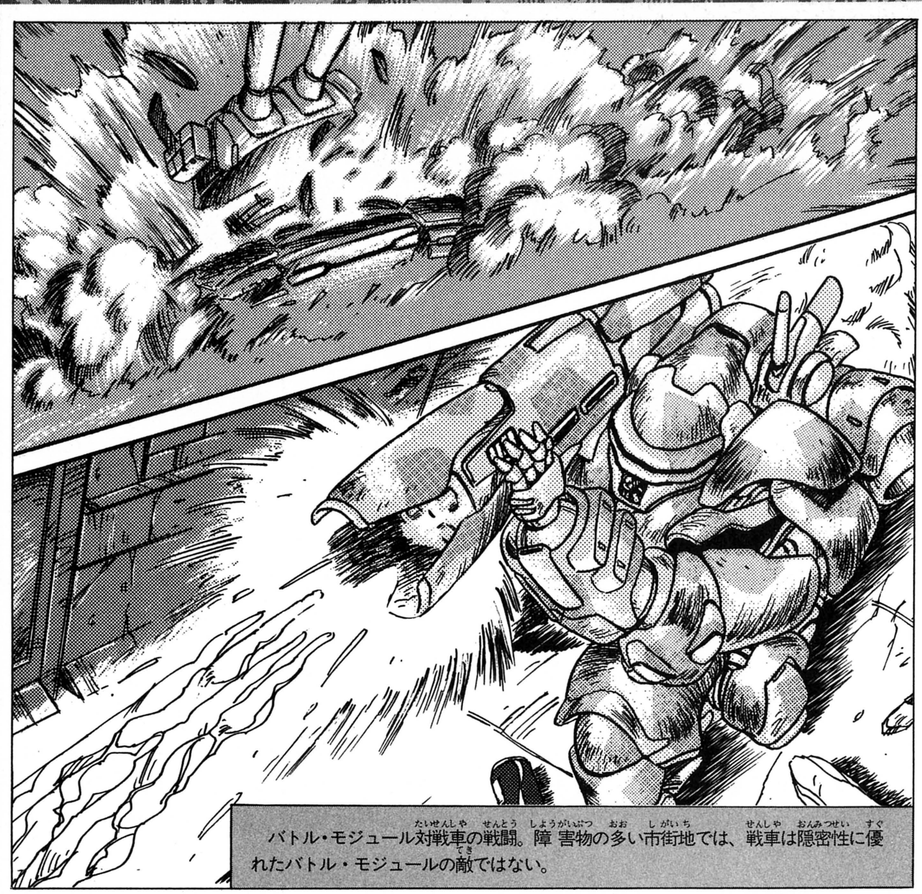
そう、歩兵のことも忘れてはならない。意外に見過ごされやすい事実だが、砲弾やミサイルを撃つだけでは、戦争に勝つことはできないのだ。敵地に侵入して制圧するのは、結局、兵士なのてある。

最終的に行き着いたのが、装甲モジュール歩兵という概念である。言うならば極限まで小型化された個人用の戦車であり、歩兵と戦車の合体であった。

モジュールは高価だったが、それでも戦車に比べれば数分の1の価格である。同じ予算で造るなら、1台の大型戦車よりも、5機のモジュールの方が有利に決まっている。

モジュールの被弾率は戦車よりはるかに小さいうえ、1台の戦車はたった1発のミサイルで破壊されるが、5機のモジュールを壊すには5発のミサイルが必要なのだ。単純な計算である。おまけにモジュールは小型戦車並みの火器を持ち運ぶことができた。つまり攻撃力も5倍というわけだ。

また、戦車の最大の欠点は、街の中や山岳地帯などの入り組んだ地形での戦闘に弱いということである。間違って狭い街路に入りこ



バトル・モジュール対戦車の戦闘。障害物の多い市街地では、戦車は隠密性に優れたバトル・モジュールの敵ではない。

んだりしたら、歩兵の対戦車ミサイルのえじきなのだ。この点でもモジュールは有利だった。モジュールは人間よりひと回り大きいぐらいのサイズなので、屋内などの狭い場所でも行動できたし、2足歩行なので山道などの悪路にも強かった。

バトル・モジュールの時代

最初に装甲モジュール歩兵が投入された本格的な戦闘は、2129年、太陽系から21パーセク（69光年）離れた竜座プサイB星系の第4惑星カナーンの反乱であった。

第11次中東戦争によってイスラエルが地球上から消滅してから、新たな安住の地を求めてカナーンに植民したユダヤ人は、約70万人。彼らは地球連邦の不当な締めつけに反発して反乱を起こした。カナーンの豊かな資源を手放すことを拒んだ地球連邦は、軍事力によってそれを抑えこもうとしたのだ。

カナーンの首都ローシュ・ハッシャナー郊外の宇宙港に強行着陸した連邦軍の揚陸艦から、800人のモジュール歩兵が降り立ち、市内に突入した。市内に駐屯していた反乱軍はその3倍近い数で、多数の戦車や装甲車も保持していた。一般市民も彼らの味方であった。

だが、蓋を開けてみると、戦闘の結果は一方的だった。厚さ40ミリの複合装甲に覆われたバトル・モジュールには、歩兵の銃器はまったく通用しない。対戦車ミサイルの数は足りなかったし、戦車ではモジュールの動きについてゆくことができなかった。

ローシュ・ハッシャナーは8時間で制圧された。一般市民も多く殺され、反乱は失敗に終わった。鎮圧軍側の損失は75名にすぎなかった。

あるモジュール小隊を指揮した将校は、さすがに後味が悪かったらしく、こう述懐している。

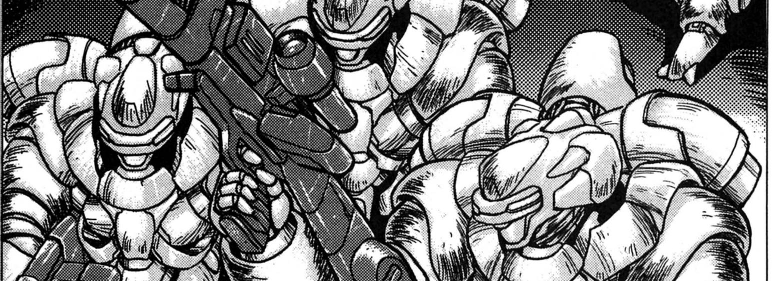
「まるでビデオゲームのようだった。人を殺しているという感じがしないんだ。それがかえって恐ろしかった。敵はばたばた死んでゆくのに、こっちはまるで安全なんだからな。まるでアンフェアだ。飛行機から爆弾を落としている連中には、この感覚はわからないだろうな。死んでゆく人間の苦しそうな顔を目の前で見ているわけじゃないんだから」

しかし、植民地の独立を認めまいとする地球連邦の優位も長くは続かなかった。バトル・モジュールの有効性を認識した各星系の軍や企業が、競ってバトル・モジュールの開発に乗り出したからだ。

8年後に再び起きたカナーンの反乱では、反乱軍側も日本製のバトル・モジュールを使用していた。そして地の利を利用して鎮圧軍をゲリラ戦術で苦しめ、長く悲惨な戦いの末に、独立を獲得することに成功する。

こうして陸戦の主役は戦車からモジュールに移行したのだった。（つづく）

竜座プサイB星系第4惑星カナーンでの反乱のときに使用された地球連邦海兵隊所属のBMF-5「スプラッター」。この戦いにおける戦車、装甲車対モジュールの損害率は20対1を記録している。



おたよりを待つ！

『サイバーナイト』プレストーリー、連載第1回はどうだったかな。

今回は物語の基礎知識を書いたけど、次回はプレストーリーを予定しているんだ。また、そのうちに、読者のみんなにメカニックを設定してもらい、どんどん紹介していこうと考えている。

読んだ感想やイラストなどをどんどん送ってほしいな。㊊PCエンジン「サイバーナイト」係までよろしく！

がぶり寄り読者ページ

どすこいサロン

ウラ相撲千秋楽



ついに最後の決戦のときがきた?

舞台をローマのコロッセオに移し、地獄の特訓を終えたウラ力士たちは、ついにウラプロレスラーとの最後の決戦のときを迎えたが…。ミョーなことにお羽黒と敵の大将・ロボ力山が握手をはじめたではないか！　これはどうしたことだ?　前号で大宣伝デビューを飾った〝チャー州力″のファイトは見られないのだろうか!?　読者をケムに巻いて、ウラ相撲千秋楽の火ぶたが切って落とされた。

イラスト／盛本康成

読者が造った力士・レスラーの登場だ！

カットーランダム

300MAC

しきもりお羽黒



集まってきたのはどれもロクでもねえスーパーウラ力士ばかり。これじゃちょっとロボ力山に負けたかな、なんて思っていたら、敵のスーパーウラレスラーもヘーンでやんの！



▲しこ名組
お正露丸



▲山形県
リコちゃん



▲福島県
伝説の古龍



▲しこ名組
鉄砲力

サエないスーパーウラ力士　500MAC　もういいスーパーウラプロレスラー



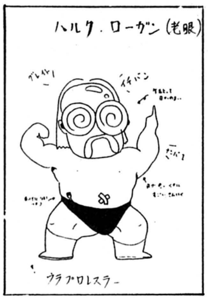
▲東京都・スガノ皇帝

口から火を吹き、敵を火炎地獄にたたき込むウラ力士・瘧火吹きの登場で、ウラプロレスに勝った？



▲東京都・マルサの男

ウラレスラーがバイオテクノロジーで生まれた怪物なら、こちらは科学の粋を集めたサイボーグだ。



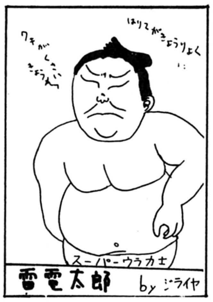
▲大阪府・キョウちゃん

全盛期にはあのロッキーとも五分に渡りあったが、今ではもはやごらんのとおりのローガン。



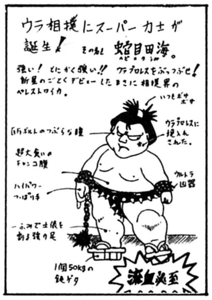
▲大阪府・ヤンチャー

ターボの爆発力でいっきにウラ力士を粉砕できそうだが、このマヌケヅラがどうにも心配だ？



▲山口県・ジライヤ

パワーは最強のうえ、ピンチになったら脇から強烈なにおいを噴射する電電太郎には、タジタジ？



▲千葉県・根性爆発男

一見強そうだが、以前にウラレスラーによってヤキを入れられたことがあり、アテにはならない？



▲岡山県・古賀利博

落ち目の芸人・チャンバラトリオと、スタン・ハンセンの合体でこんなコミックレスラーができた。



▲兵庫県・とよお丸

北豚佑に対抗して、こちらもオカマレスラーの登場だ。だけどふたりが組み合うと、気持ち悪い。

辞書にないおもしろ言葉が大集合

ウラ辞苑（じえん）

200MAC

しきもりお羽黒



「ぼくは毎月このウラ辞苑を切りとって国語辞典のウラに貼り付けています」という、長崎の境井田幸夫クン、どうもありがとうな！

「高見山の見物」

せっかく映画やコンサートに行っても、前のでかいやつに邪魔されてよく見えず、泣くに泣けない状態。　（大阪府・坂口直也）

「フランス人形野郎」

外見はカッコイイが、実際にはなんの役にもたたないやつのこと。　（埼玉県・ホモ太郎）

ドジだけどどこか親しみが持てるボクら

夜霧（よぎり）のイマイチボーイ

200MAC

けつ響



せっかく“親方”に昇格できて、これからってときだっただけに残念だよ。ぼくってやっぱし、最後までイマイチおじさんだったなあ。

友だちのNの家へ遊びにいったら、コーラの1ℓビンにションベンをためていた。夜、トイレに行くのが怖いからそれにシッコするんだって。どうでもいいけど、んなもの朝になったらすぐ始末しろよ！　（香川県・ひロッキー）

ぼくの担任は「過去にこだわるな」が口癖。そのくせ担当は歴史だ！　（東京都・川上弘）

ヘタなアイドルには負けないぞ

ミス♥金星 700MAC



こにくら錦

ときどき勘違いの写真が送られてきたけど、よく見てみりゃどれも可愛イ。女はすべて金星ネ！

二木智子さま



5月号の金星・バニーピースちゃんに対抗したわけではないのですが、ぼくの女神はダブルピースのスーパー可愛い女の子。彼女になってほしいと再三頼んでいるのに、まだなってくれない。

（兵庫県・夏が好き）

大人気先生さま



彼女は小学校の先生で、授業もおもしろくてダントツ人気の天使です。

（神奈川県・No.３）

自慢の妹さま



僕の妹はみんなにモテモテだぜ。左のコは関係ないぞ！

（宮崎県・賢一郎）

どすこいウラ劇場



これがどすこい版“フライデー”だ

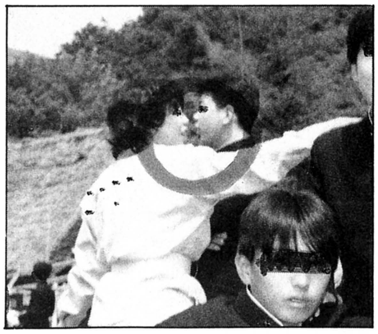
おどろき！生写真 500MAC



北豚佑

最後の最後まで、とびきりの写真が送られてきて、あたし、もう思い残すことは何もないわ♥

題「あ、あ、キスするぜ!!」



な、な、なんと先生と生徒がキスしようとしているではないか！ 修学旅行のときのぼくのナイスショットです。

（大阪府・BON）

白昼堂々、やってくれるじゃないのよ♥

題「晩飯を探す」



うちではときどき食べるものがなくなるので、こうしてミミズを掘りに出かけるのだ。（神奈川県・国士無双）

やわらかい頭で自由な発想、楽しいな

あれば便利な珍発明 300MAC

千代のウルフ

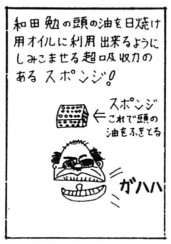


いろんな発想、おもしろかったぜ。おめえら、学校の勉強はできなくてもいいから、その才能は大切に伸ばせよ！



▲岐阜県
後藤貴人

長島一茂にぜひプレゼントしてやりたいなあ。



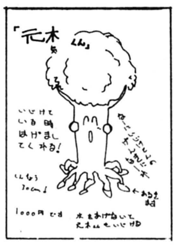
▲千葉県
百式

ガハハおじさんの頭は、意外なところで役に立つ？



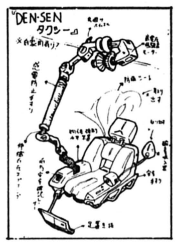
▲大阪府
葉度孫

これぞ、読者の読者による読者のための発明だ！



▲東京都
関羽でし

松を植える暇があったら元木くんでも植えたら!?



▲愛知県
ギャグ太郎

実用化されればタクシー運転手の商売あがったり！

おたよりコーナー

250MAC

ノーマル編

私、お風呂の中で読書する癖があるんですが、先日も湯舟につかり気持ちよく本を読んでいたら、うっかり手をすべらせてしまいました。ごめんなさい、それ、㊙PCエンジンだったんです。（しこ名組・姫ノ尻）

しこ名組のくせになんたる不始末。

公衆電話から友だちの家に電話をかけたとき、10円がなかったので仕方なく100円玉を入れた。それで最初の3分間は話が盛り上がったものの、だんだん話題もつまり、あとの27分間はお互いに「うー」とか「あー」とか言って、ずいぶん辛い思いをした。（岐阜県・如月陵介）

すぐ切ればいいものを…。キミも貧乏性なんだなあ。

ぼくの弟は、壊れたテレビを拾ってきて、いきなりブラウン管のところから顔を出して「立体テレビだ」と叫んだ。家族はみんなあきれ返ってしまった。（山形県・リコちゃん）

リコちゃんにしこ名をつけてあげられなかったことが心残りだよ。

オーノー国



このコーナーのせいで読者がすけべになったって言われたけど、もともとだよね。

あぶない編

この前、弁当の時間にS子の弁当をのぞいたら、ソーセージ、おいなりさん、ヒジキの3点セットが入っていた。ぼくが赤面したことは言うまでもない。（千葉県・百式）

S子の母親の顔が見たいね。

友だちに、のら猫をつかまえて来てはヒゲを切る悪いやつがいます。そのせいかどうかわかりませんが、最近、車にひかれている猫の姿をよく見かけます。（長野県・竹元昭徳）

つたく、すぐやめさせろ！

身長160センチ、体重63キロと少し太り気味の母は、車のスピード違反でつかまったとき「すいません、10キロ減量しますから許して！」と答えたツワモノです。

（しこ名組・粘着金剛）

オバタリアンの典型だね。

あるアンケートに、1.男、2.女、3.その他という奇妙な回答欄があった。（しこ名組・多能嵐）

そういうの今後増えそうだね。

千秋楽読者番付

西		東	
横綱	スガノ皇帝	横綱	BON
大関	夏が好き	大関	後藤貴人
関脇	リコちゃん	関脇	キョウちゃん
小結	如月陵介	小結	No.3
平幕	古賀利博	平幕	伝説の古龍
十両	百式	十両	ギャグ太郎
幕下	伊藤泰治	幕下	坂口直也
三段目	ひロッキー	三段目	葉度孫

ああ無念、「どすこいサロン」は今回をもって千秋楽となりました。長い間、愛読してくれたみなさん、どうもありがとう。また、ボツにもメゲずに何度もおたよりをくれたキミたちのことはこれからも忘れないよう努力はするぞ。それから、せっかくしこ名をつけてあげたのに、思いきり活躍の場を与えてあげられなかったしこ名組の7人のみなさん、ウラ力士の仲間入りを果たしたのだから、それを誇り(?)にこれからもがんばって読者欄で大いに暴れてほしい。なお、次回からは装いも新たに、新読者コーナーが再スタートを切るぞ。みんな楽しみにしてくれよな！（総代　しきもりお羽黒）

謎仮面力士の番付占星術

西

番付	星座	基本運	恋愛運
横綱	おとめ座	すばらしいことが起きそうな予感。規則正しい生活が幸運を呼ぶカギ！	思ってもみない上玉の異性と仲良くなれる暗示。声をかけてごらん！
大関	おひつじ座	趣味で脚光をあびるとき。キミの趣味を多くの人にアピールしよう。	趣味を通じて異性とも仲良くなれそうだ。無趣味の人は何か始めよう。
関脇	ふたご座	臨時収入ががっぽり入ってきそう。両親や親戚の人にゴマをすろう。	アタックを三度以上すれば必ず成功するはず。一度や二度でめげるな。
小結	いて座	グループの中で孤立しそう。人の悪口を言うのは控えよう。	アタック運吉。思いのたけをストレートにぶつけるのが勝利のカギ。
平幕	みずがめ座	集中力がなくなる時。朝の柔軟体操が打開のきっかけになるはずだ。	友だちの恋をぶちこわしてしまいそうな予感。カップルには近づくな！
十両	てんびん座	大事なものを落としてしまいそう。サイフや定期入れには気をつけて。	周囲の異性が凶暴！　異性の気にさわるような言動はつつしもう。

東

番付	星座	基本運	恋愛運
横綱	おうし座	勉強運が強いとき。勉強量の3倍の成果が期待できるぞ！	今月のキミは魅力的。アタックの成功率もグンと高いぞ。勝負せよ。
大関	かに座	友だちが大勢できそうな予感。スマイルを崩さないのがポイントだ。	恋人というより、異性の友だちが増えそうだ。きさくに話しかけよう！
関脇	やぎ座	手ごわいライバルがあらわれそう。なんでも先手を打つのが打倒のカギ。	アタックもライバルがやる前に！　先を越されると必ず奪われるぞ！
小結	さそり座	並運。ただし下旬には上向くので、大事な決断は下旬以降に下そう！	異性とのコミュニケーションはバッチリ。でも恋愛運はナシと出ている。
平幕	しし座	運気は低め。ツキも落ちているのでアブナイ選択はとらないこと。	アタック運は火曜日が高め。それ以外の曜日は凶と出ているので注意！
十両	うお座	疲労がたまりやすいとき。病気運も重なっているので健康には要注意！	ラブ運まったくなし。異性への接近は嫌われるだけだからやめとこう。

たくさんのおたよりありがとう！



よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
表紙	1	達人道場／ガンヘッド	14
続報／イース	2	達人道場／ヴァリスII	15
特集／NECアベニュー	3	ビート剛のスポーツ大将	16
特集／メサイヤ(NCS)	4	PC I Aハード情報局	17
NEW SOFT TIMES	5	ソフトヒットチャート	18
ファイナルラップツイン	6	GMおっかけ最前線	19
獣王記	7	新連載まんが／ヤコペッティの優雅な生活	20
パワーリーグII	8	スーパー桃太郎伝達	21
水晶の王者	9	NEW SOFT TIMES延長戦	22
天外魔境	10	MAC	23
サイバーナイト	11	クレクレタコラ	24
どすこいサロン	12	付録／アーケード大全書	25
裏技的達人	13	付録／パワーリーグII下じき	26

●P.133の TIMESchedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたは㊫PCエンジンを毎月購読していますか？　また、この雑誌をいつ購入しましたか？

1.毎月購読している　2.ときどき購読している　3.内容による
4.その他(.　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
購入日　　月　　日

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●㊫PCエンジンでとりあげてほしい企画や、あなたがほしいと思う付録の内容などを書いてください。

〈キリトリ線〉

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑨」係行

表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き 2.きらい 3.その他( )
あなたの希望する商品名は?	
あなたはPCエンジンを持っていますか?	1.持っている 2.持っていない 3.いらない 4.買う予定がある(月頃) ○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか?	1.持っている 2.持っていない 3.いらない 4.買う予定がある(月頃) ○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか?	1.興味がある 2.興味はない 3.すでに持っている 4.買う予定がある(月頃) ○をつけてください

住所 〒

☎ ( )

氏名

性別	男・女
年齢・学年	歳 年
職業(学校名)	

●応募方法は18ページを見てね。

〈キリトリ線〉

これさえ読めばキミも必ずなれる

ゲームの達人
THE MASTER OF PC-ENGINE GAME



隠れファンの強い押しで、今月のトビラは優子ちゃん♡に決定。パチパチ。裏技も達人もオイシイ技が盛りだくさん。達人めざして今月もヤルヴォー!!

キミのお役に立つ裏技が30本。

裏技的



今月の目玉はなんといっても『ヴァリスII』と『ニンジャ』。これを見のがし

ヴァリスII



全面クリアのごほうびコマンド！

神奈川県 **船津晋次郎くん**

もうアニメとしかいえない『ヴァリスII』のゲーム展開！　BGMもCDロムだけに最高のノリ。ふと、「あぁっ！　5面のBGMが聞きたいッ」とか、「3面クリアデモの新コスチュームの優子ちゃんを拝みたい！」なんて思ったことはないかな？　それが、右のコマンドで思いのままになるのだ。

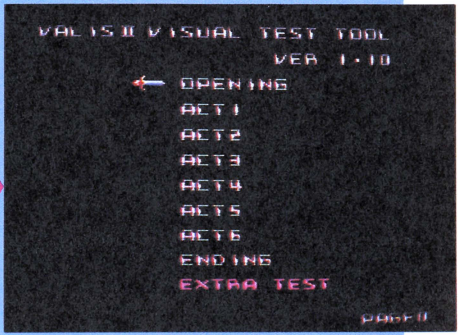
デモ後のタイトル画面



⬆いきなり始まるデモを終えてのタイトル画面。ここで、右のコマンドを入力。

タイトル画面で上、①、セレクト、②、下、ランの順に押す。

ビジュアルテストツールだ！



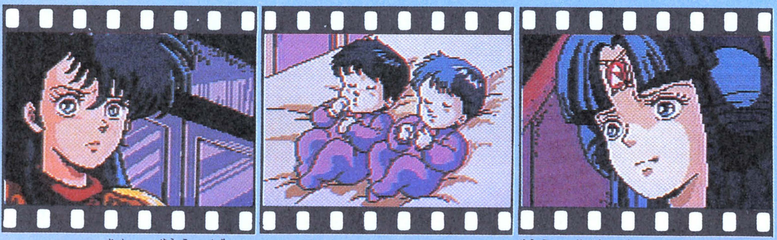
⬆コマンド入力に成功すればこの画面が！　方向キーの上下で好きな面を選択、①で決定だ。

ACT2 リアリティの世界から幻夢界ヴェカンティへ！



⬆リアリティの世界に侵入してきたログレス12将軍の1人、赤闘龍のザルーガを倒した優子は、事件の真相を知るためヴェカンティへ。幻夢界での戦いが再び始まる。

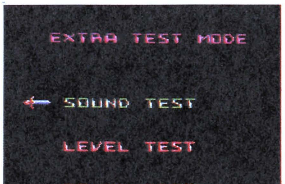
ACT4 優子とヴァルナは双子？



⬆ヴァニティ城へと優子は急いだが、ヴァリアはすでに……ここで優子は自分の生い立ちを知る。

EXTRA TEST

上のビジュアルテストの一番下、EXTRA TESTを選択すると、この画面が。ここではサウンドテストなどが選べるぞ。



⬆サウンドは各面のBGM+秘密のメッセージ、未使用曲などが聞ける！

おこぼれ技　ダンジョンエクスプローラー　安全地帯やバグキャラ、無敵キャラを使わないで、魔王ブレードとマジに戦いたいッ！　正面切って戦いたいって人におすすめの技。ヤツの手に弾を何発か当てると破壊できるのだ。ガードのあまいうちに攻撃だ。

今月もやりました

達人

ちゃあ、達人の名はかたれないぜ!!

マークの見方

ダイヤモンドラビット賞 3000MAC 5000円	ブロンズラビット賞 1500MAC 2000円
ゴールドラビット賞 2500MAC 4000円	セラミックラビット賞 1000MAC 1000円
シルバーラビット賞 2000MAC 3000円	おこぼれ技 も、ひとつで賞 500MAC 500円

ニンジャウォーリアーズ

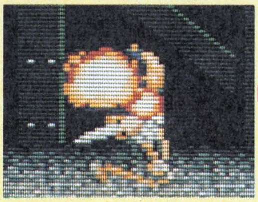
最終面までひとっ飛びの面セレ技だ!

DIAMOND

東京都 冴刃聖衣くん

機忍アクション『ニンジャウォーリアーズ』の、面セレクト技が見つかったぞ。コマンドはかなり複雑だから、まちがえないように注意してね。コマンドを入力すると「ROUND1」と表示されるので、Ⅰ、Ⅱボタンで面を選び、ランでスタート。これでイッキにバングラー邸まで行けるね。

これがパターン



⬆「こわれちゃう〜!」この爆発中に方向キーを下に入れ続けるんだ。

爆発中にゲームオーバー画面が出るまで下を押し続け、そのままラン。

コンティニュー



⬆それぞれの方向キーを押し続け、コンティニュー、を4回くり返す。

コンティニュー2回め

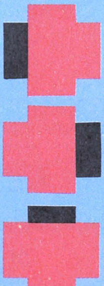
爆発中に左を押し続け継続。

コンティニュー3回め

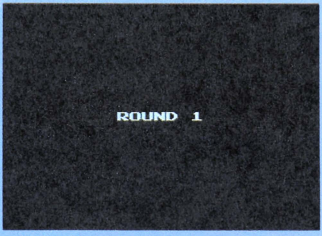
爆発中に右を押し続け継続。

コンティニュー4回め

爆発中に上を押し続ける。

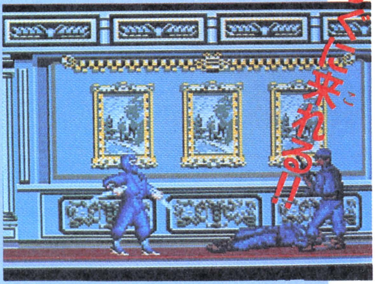


ラウンドセレクト



⬆最後に上を押し続けると、ゲームオーバー音とともに「ROUND1」の文字が!

ラウンド6



すぐに来れる!!

➡最終面にもスグ来れる!しかしハンパなウデじゃクリアは不可能。

やっぱりウレシイ、クレジット増殖!

GOLD

愛知県 永原ひろみさん

コンティニューに、回数制限のあるゲームってツライ。でも、コンティニューの回数が増えれば、プレイにも余裕が出ていいよね。そこで、激ムズゲーム『ニンジャウォーリアーズ』で苦しんでいるみんなに朗報。コンティニュー増殖技が発見されたのだ。

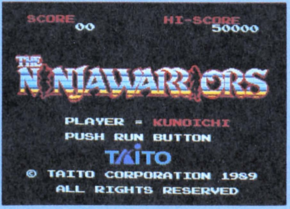
コマンドはここで入力



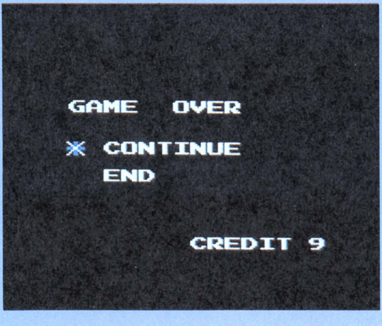
⬆アーケードそのままのフンイキのタイトル画面。ここでコマンドを入力。

Ⅰボタンを押しながら上、右、下、左と入れ、Ⅰを離して上、右、下、左と入力。

ここで入力



⬆コマンド入力に成功すると「ピキーン」という音がするんだ。



⬆ゲームオーバーになってみると、クレジットが9に! こりゃウレシイやね。

おこぼれ技 アウトライブ レベル上げはRPGの楽しみでもあり、苦痛でもある。しかし、この技を使えばDL(ディフェンスレベル)が楽に上がるぞ。戦闘中にネットボムなどで戦い、ダメージを受けては回復。これをくり返せば1回の戦いでレベルUPも可能。

サイドアーム

ギガイアⅠ、Ⅱ、Ⅲをまとめて攻略だッ！

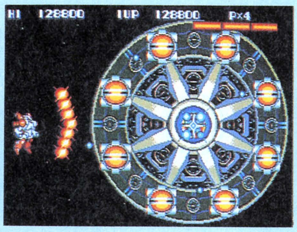
長野県 **絶対合体くん**

『サイドアーム』には、何回か同じボスが出現するが、登場するたびに攻撃パターンが異なり、手こずるのが巨大要塞ギガイア。そこで、この技を使えば、MBLより楽に倒せるぞ。

STAGE2

通常弾のギガイアⅠ

MBLで速攻！　ってのもいいけど、ここはSGで。最強にしておけば写真の位置で撃っているだけでいいのだ。

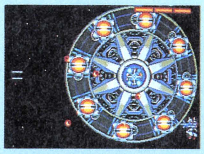


⬅SG最強でこの通り！　動かずして勝てるのは楽でいい。

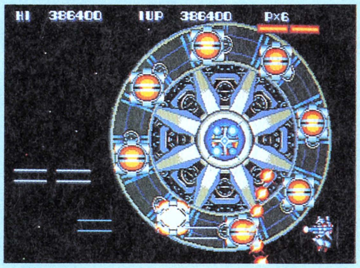
STAGE4

レーザー弾のギガイアⅡ

ボスの体力ゲージが出現し、BGMが変わったら画面右下へ急ごう。ここは安全地帯！　3WAYでやっつけろ。



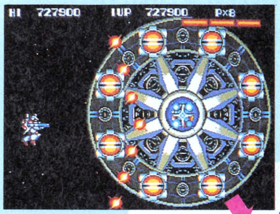
⬅ギガイアⅡの盲点？　画面右下に来たら3WAYの弾が当たるように少し上へ。SGならそのまま攻撃。



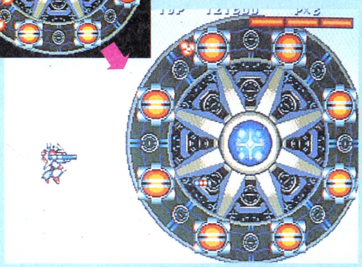
STAGE9

誘導弾のギガイアⅢ

最終兵器バハムート・センチピードを守るギガイアⅢ。コイツの撃ってくるのは誘導弾。こちらの弾で破壊できるので、どのショットでも戦えるが、やはりSG最強レベルでいくのが楽だろう。



⬅だんだん弱くなるギガイア軍団。SGを最強にしておけば、ギガイアⅠと同じ要領で倒せる、楽勝パターンなのであーる。



➡轟沈するギガイアⅢ。最強、最後のギガイアの情けない姿である。お次は大ボス・バハムートだ。

凄ノ王伝説

またも登場、新超能力「光るンです」

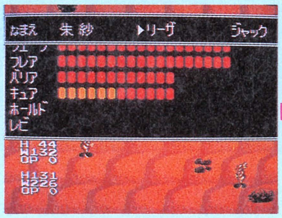
愛知県 **山田啓介くん**

いつものように戦闘シーンに入ろう。そして仲間を戦闘から外し、画面外へ行った仲間にキュアのESPを使おう。すると、誰もいないはずの所がピカピカッと光るのだ。以上、「光るンです」の超能力でした。



⬆「そんなワケで、リーザ、逃げまーす」リーザは戦闘から外れた。

そして、キュア！



⬆何を思ったか、朱紗は戦闘から外れたリーザにキュア！何が起こるのか？



⬆イキナリ誰もいない所がフラッシュ！　これがめくらましになって怪物どもが弱くなるといいな。

ワンダーモモ

いきなり閉幕、金返せ！　技？

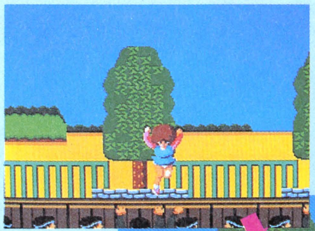
静岡県 **平岡功臣くん**

一部のマニアに大評判のMOMO　IJIRIモード。これを使った変な技がコレ。ⅠⅡボタンを押しながらセレクトを押し、8面のデモが出たらⅠを押すとゲームがスタートする。だが、すぐ終わってしまうぞ。



⬆思わずドキッ！　のMOMO　IJIRI画面。ここでコマンドするのだ。

MOMO　IJIRI画面で、ⅠⅡを押しながらセレクト、Ⅰの順に押す。



⬅「がんばりまァす」と、さっそうと登場のわれらのモモちゃん。ワーワー、ヒューヒュー！



➡ところがすぐに、「うえーん、もうダメェ」と泣きだすモモちゃん。困ったもんだぁ？

おこぼれ技　改造町人シュビビンマン　オバケのようにフワフワしながら、プレイヤーにまとわりつく敵キャラ、ごわし。コイツが近寄ってきたら、しばらくしゃがみ続けていよう。ごわしはそのまま画面外へ行ってしまうのだ。でもほかの敵がいるときは気をつけろ。

天外魔境

オートバトルで楽々プレイ!!

長野県 遠藤賢一くん

レベルがある程度上がってくると、戦闘がかったるくならないかな? そんなときは"どうする ジライア"のときに、セレクトを押せば、敵を倒すまで自動的に戦ってくれるぞ。Ⅱボタンを押せば中断できる。



⬆ちょーっと体力のある敵は、いちいちコマンドするのがめんどくさい。

オートバトル開始!



⬆そこでコマンド! どちらかが全滅するまで戦い続けるゾ。



⬆体力を回復させたいときは、Ⅱを押してオートバトルを中断させればよいのだ。

ニンジャウォーリアーズ

ジュークボックスでニンジャを聞け

大阪府 中本こうしくん

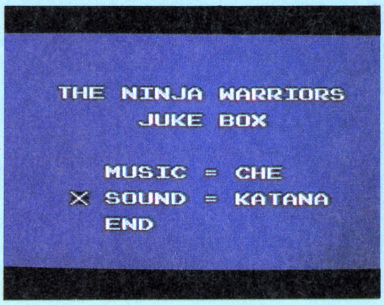
超かっちょいい『ニンジャウォーリアーズ』のBGMが、いつでも聞けるのだ! タイトルでコマンドを入力すれば"JUKE BOX"画面が出現! 上下でモード選択、左右で選曲、ランを押せば演奏開始だぁ!



⬆タイトルで"OPTION"にしてから、コマンド入力するんだ。

セレクトを押しながらランを押し続ける。

これがジュークボックスモードだ!



⬅"MUSIC"はゲーム中の音楽。"SOUND"では効果音が聞けるぞ。

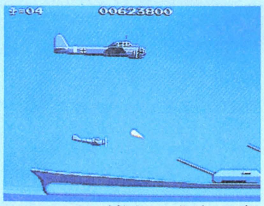
P☆47

指一本(?)触れずしてビスマルクを落とす!

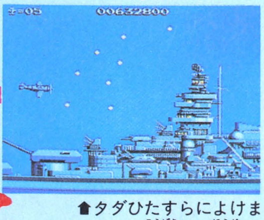
大阪府 城聡一くん

4面、8面で出くわす戦艦ビスマルク。コイツと戦わずして勝利する技がコレ。ただ単にヤツの攻撃をひたすらよけまくればいいんだ(と、いってもちょっとムズいぞ)。数分間逃げまわり、無キズのビスマルクが轟沈するサマは見事だぞ。

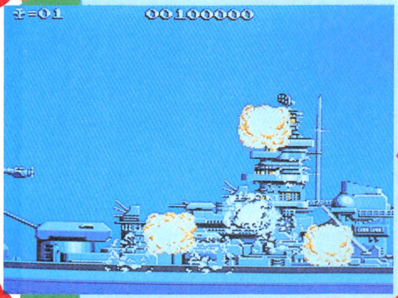
ひたすらよけろ!



⬆ビスマルク登場! 自分は一切攻撃せずによけまくるのみ!



⬆タダひたすらによけまくれ! 攻撃して砲台を潰すのはもったいない?



⬆ビスマルク轟沈! 10万ボーナスも入るぞ。でも、なんかムナしい……。

ダンジョンエクスプローラー

プリンセス・プリンセス? お姫様が2人!

京都府 岩船英樹くん

このゲームでは、1ゲーム中に同じプレイヤーキャラは1人しか行動できない。が、なんとプリンセスが2人出てくるのがこの技だ。2人用以上でスタートし、左のパスワードを入力したらバラン城への地下道に行こう。そこにはもう1人のプリンセスがいるのだッ!

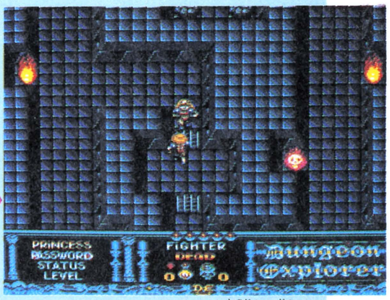
このパスワードを入力しよう

JELAB
NNMDK

もう1人の姫?



⬆この技を1人でやるなら、相棒を闘技場で倒しておくと楽だぞ。



⬆げッ! プリンセスがッ! 彼女は実は双子だったのか? 『ヴァリスⅡ』みたい。

おこぼれ枝 ダンジョンエクスプローラー 分身高飛車野郎・クローンカロンのゆかいな遊び方! ヤツが現れたら、4匹のうちの左上にいるヤツのみ攻撃しないで、ほかの分身だけ倒しまくろう。ヤツは分身できなくなり、ただウロウロするだけになるのだ!

最強ランクは神の領域、難度設定！

広島県 阿礼星くん

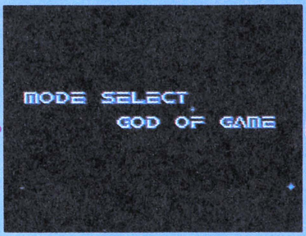
ただでさえ鬼のような攻撃の最終面があるってのに、さらにムズイ『ガンヘッド』が隠されていた。コマンドを入力すると、ランクが表示されるので、好きな難しさを選んでリセットすればOK。鬼、サギ、地獄の言葉が、すべてあてはまるゲームが始まる。

タイトルでコマンド



⬆タイトルでしか見れないロボット形態。ここでコマンドを入れる。

タイトルで、連射の入っているⅠⅡボタンを押しながら、セレクトを押し続ける。



⬆セレクト画面が出ても、しばらくボタンを押し続けるのがコマンドのコツだ。

これがゴッドオブゲームだッ！



⬆真っ赤なタイトルは最強ランク！ ほかにも〝ハードヒューマン〟ランクなどがある(カタイ人ではない)。

隠しパワーUP！ 8WAYで快進撃！

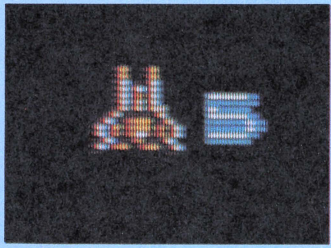
山形県 加藤洋介くん

映画もスタートして燃えに燃えている究極シューティング『ガンヘッド』の隠しパワーUPが発見されたぞ。まずボムのストックを0にする。あとはゼリービーンズのようなジェルのみを、30個回収すればいいんだ。するともう1機のガンヘッドが出現！ 合体すると8WAY-SHOTが装備されるんだ。





⬅ジェルを30個集めたとき、いきなり出現、ガンヘッドもどき、略してガンもどき！ 合体してオイシイところをいただいちゃおう！



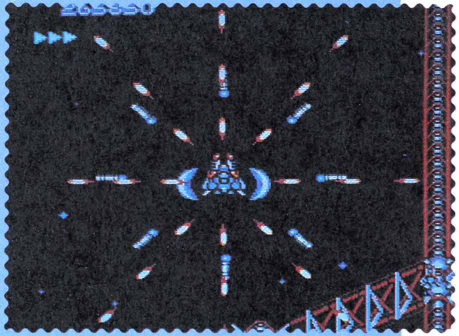
⬆まずはボムのストックを0にする。装備はそのままでいいぞ。

ジェル30個



➡合体!! 8WAY―SHOT装備でウップンをはらそーぜ！

⬆ジェル以外のアイテムはとってはX。3面でやるといいぞ。

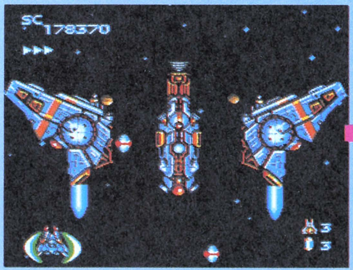


雷の息吹から逃げまくって、10UP＋ボム20発追加！

徳島県 いぬのひとくん

1面と9面で登場する合体巨大要塞・サンダーブレス。たいして強くはないから、速攻でやっつけちゃいたいけど、ちょっと待って！ サンダーブレスが現れたら、攻撃せずに約80秒間、ひたすら逃げまわってみよう。なんと自機10UP＋ボム20発が追加されるのだ！

サンダーブレスでーす



⬆雷の息吹・サンダーブレス登場！ 弾を撃たずに逃げて逃げて逃げまくれ！

逃げまくれ〜!!

逃げまくった人にスペシャルボーナス、10UP＋20発プラスッ！



⬅サンダーブレスを倒すのは楽だが、ひたすら逃げるのはちょっとしんどいぞ。

おこぼれ技 ガンヘッド 自機がやられてしまうと戻されてしまうが、数字やアルファベットが変わるアイテムを撃ち続けると全滅アイテムになる。それをとるとやられたときにその場で自機が復活するんだ。『ガンヘッド』攻略にはかかせないぞ。特に最終面ではね。

サイバークロス

やっぱり便利なコンティニュー！ ついててよかった

神奈川県 村上修一くん

今風のノリをする、ヒーローアクションの『サイバークロス』の、隠しコンティニューが見つかったぞ。ゲームオーバーになってから、タイトル画面でコマンドを入力するんだ。ただし、コンティニューのできる回数は2回までだからね。



⬅ああッ情けない！ イカロケットごときに負けてしまった。

タイトルで①②下を押しながらラン。

タイトル画面でコマンドを入力



⬅カラオケデモ？ つきのタイトル画面はPC初？

終わった面の最初からスタート



⬅やっぱりコンティニューがあるとうれしいなァ。うん。

パックランド

あのパックマンに無敵技があったのでス

長野県 長谷川草吉くん

無敵コマンドが発見されたッ！ タイトルで①②を押しながらランを2回押し、SKIPをONにしてゲームスタート。SKIP画面で下を100回押せばOK！

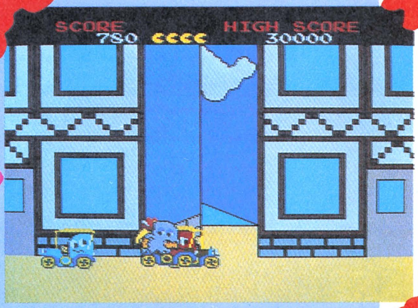


⬆タイトルで①②を押しながらランを2回押してSKIPをONにして……。

方向キーの下を100回！



⬆ゲームスタートさせ、SKIP画面で下を100回押すと「NOMISS」の文字が。



⬆「NOMISS」と出ればコマンド成功！ 転落死してもミスにならず、残機は減らないのだ。

ヴァリスII

ヴァリスも無敵？ セレクトコマンド発見！

千葉県 松岡達造くん

ゲーム中に、武器やスペシャルアイテムを自由にセレクトできるコマンドだ。ゲーム中にポーズをかけ、コマンドを入力するだけで、あとは好きなときにランを押せば装備を自由に変えられるんだ。これなら誰でも最終面がクリアできるぞ！

ポーズをかけてコマンド

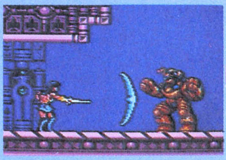


⬆1面でもいいからポーズをかけ、左のコマンドを入力すれば、ほとんど無敵に！

②ボタンを押しながらポーズ。セレクト①②①と入力しポーズ解除。

ポーズをかけ、②を押して武器選択

コマンド入力後はポーズをかけ、②ボタンで武器を選択できる。敵による武器の使いわけを最大限に利用しよう。



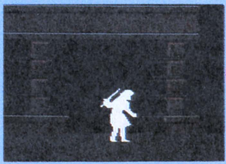
⬆ずんぐり型ツタンカーメンは、カッターで楽勝楽勝！



⬆スカルチックなドラゴンは、デュアルでしゃがみ撃ち！

①を押せばスペシャルオプション選択

①でスペシャルアイテムが選べる、と、いうよりも何回でも使える。よってインビジビリティを選び続ければ無敵！



⬆無敵は素敵！ ね、これなら誰でもクリアできるよね！



⬆くるくるハイゼンをタイムストップでいじめてやれ！

おこぼれ技 **天外魔境** スタコラサッサとマップ上を歩いていると、当然、敵に出くわすよね。それも体力が残り少ない時に限って。 そんなとき、②を押しながら移動してみよう。すると、いつもの2倍近いスピードで移動できるのだ。これでスムーズになるね。

天外魔境

CDロムユーザー必見？ 名作昔話じらいあ！

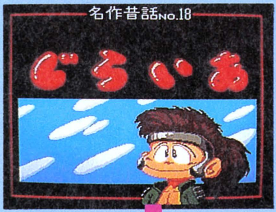
東京都 荒木隆宏くん

天外魔境のもう一つのストーリーが見つかったゾ。と、言ってもウラ面とか2周めとかではないんだ。その名も『名作昔話じらいあ』マルチタップなどをつなげ、3番めのパッドのランをタイトル画面で押すんだ。すると、ジライアの声で「イヤッたーッ！」の声と共に、新しいタイトルが登場。1番目のパッドの①を押せば物語の始まりだ。登場キャラは、どれもデフォルメされたキャラたちで、本当に笑えるゾ。

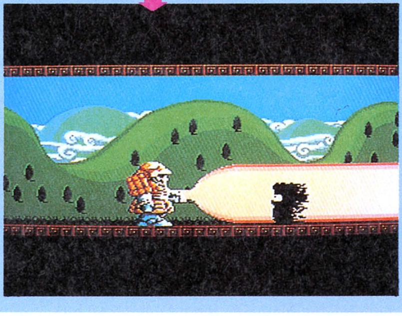
キレイなタイトル画面



⬆この『天外魔境』のタイトルが出てからランを押すんだ。用意はいいか？

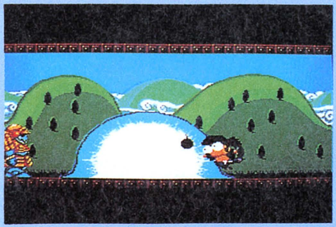


⬅ジャジャジャーンと登場。ジライアのアナザーストーリーのタイトルだッ！



➡第1話「旅立ちの季節—ALONE」ジライアVSムテキオーだ！

物語はさらに続く！



⬅第2話「涙目の復讐—REVENGE」



⬅第3話「全員集合—GOGO」ムテキオーを倒せ！



⬅そして、涙と感動のエンディングが始まる！

凄ノ王伝説

邪教の館で合体か？ ヤマタノ凄ノ王！

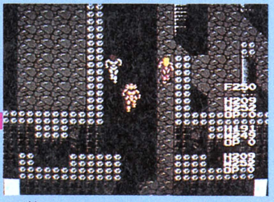
北海道 武田昌樹くん

まず、ヤマタノオロチの所へ行く(と、いっても簡単には行けないんだよネ)。で、かわいそうだけど、わざとやられてしまおう。そして再びヤマタノオロチの所へ。すると、途中に現れる空の凄ノ王が、なんとヤマタノオロチと合体！　ヒェーッ！　でも実はただのバグなのだ。

ワザと負けるのだ！



⬆苦労してココまで来ました。でも技のために自爆します。



⬆再びヤマタノオロチをめざせ！



⬅ドッギャーン！　これがッこれがッこれがッヤマタノ凄ノ王だッ！

アウトライブ

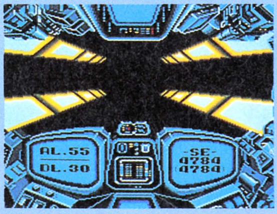
ブラウンストーンはBGMチェンジの石？

愛知県 小林秀勝くん

『アウトライブ』の面白パスワードだ。コードネームに「クリスタル」と入力し、右のパスワードを入れると、オプションの中にブラウンストーンが！　戦闘中に使うと音楽が変わるぞ。

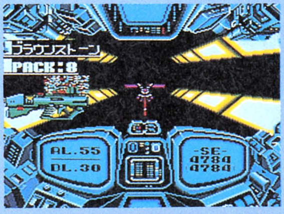
ユゼデボア	エザザボシ
ダヌサミン	ブシエテホ
ヘテニモゼ	マダホダモ
ネゼナナケ	ズレバボナ

BGMが変わった！



⬆音楽がデュエリング時のものに！SEは0になっても復活する。

ブラウンストーンだ！



⬆どおりゃ！　ブラウンストーン発射！　なかなか強力なオプションだ。

おこぼれ技 ダンジョンエクスプローラー　どのキャラクターでもいいけど、できれば足の速いキャラを選ぼう。連射パッドの①を連射にして、押しながら方向キーを押すとスケートをしているようにスルスル動くぞ。魔法が使えるときはもったいないからやめよう。

ヴァリスII

幻夢皇帝メガス攻略法！

滋賀県　吉田健くん

最終ボス・メガスの攻略法だ。最初の戦いは、画面左端でジャンプしながらカッターを連射！　2回めは、右端で青い火の玉をジャンプでよけつつ連射。楽勝で勝てるぞ！



⬅ちょっとのダメージでひるまずに、ひたすら攻撃、攻撃、攻撃!!



➡左端でもできるけど、この場合は、メガスの出す竜に攻撃すればOKだ。

パワーゴルフ

位置を変えましょ

京都府　島田直樹くん

パワーゴルフの新たな裏技発見！　最初のショットのとき、方向を決定する前に⑪を押しながら方向キーの左右を押してみよう。なんと、ティーショットの位置を変えることができるのだ！　これで自分の好きな位置でショットできるね。

左右に移動できたのだ



⬆こーんな位置からも打てるぞ。ただし、方向を決定する前に移動してね。

ファイヤープロレスリング

コマ送りもできますよ

埼玉県　あしだ²くん

『ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ』に、コマ送り機能がついていたぞ。やり方はカンタン。セレクトを押してポーズをかけ、①か⑪ボタンを連射すればOK！　大技がかかった瞬間にこの技を使うと、なかなかカッコいいゾ。

コ・マ・送・り・だ・よ



⬆写・真・だ・け・見・て・も・わ・か・ら・な・い・だ・ろ・う・な・ァ………。

凄ノ王伝説

ついに上陸、水中軍団！

愛知県　山田啓介くん

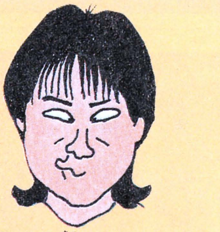
7月号の裏技的達人で紹介した、飛行機を自由に操る技で、川か池に出現する敵シンボルに、川か池の外から接触！　すると戦闘シーンで水中の敵が陸に現れるんだ。ス、スゴイ！



⬅こんな感じの所で待つ！　すると魚型の敵がジワジワと寄ってきて、



➡戦闘開始！　げ、コイツら地面から顔出して泳いじゃってるよォ！



ニンジャますぢまの

裏技あれこれ忍法帖

その三　ハッキリ言って困ってますの巻

いやぁ〜暑いす、ねぇ。こんなときは、クーラーがガンガン効いたゲーセンで涼むの一番。だけど、最近ハマれるゲームがなくて、お家で『ニンジャウォーリアーズ』をやってることが多いんだよね。あー早くカッコイイゲーム出ないかなぁ…(あっ前置きが長すぎた)。

で、今月は「お困りハガキ」を3つあげてみたんだ。人のハガキ見てわがハガキ直して？　よね。

その1　アーケードやパソコン版で使えた技を、そのままPC版でも使えると思って、確認しないで送ってくる。それも発売前に…。移植されてても、PC版で確認してよねえ…。

その2　スッゴーい技が書いてあって、「おースッゲェー」と思わせといて、やり方が書いてないハガキ。がっかりするんだよねコレ。

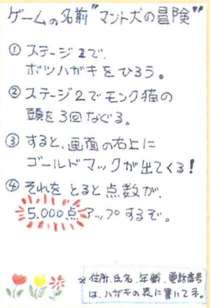
その3　偶然にできた技を書いて「〜になるかもしれない」というの。必ず2回以上は確認してね。

こウルサイようだが、実際困ってるのだ。ヨロシクたのむ。

■「おっ、これ裏技じゃん!!」と裏技を発見したら、ワザのやり方とキミの住所、氏名、年齢、電話番号をハガキの表に書いて送ってくれ。1枚のハガキにはひとつのワザだけだよ。また、アンケートハガキでの投稿、他誌に載っている技の投稿は絶対やめようね。

あて先……〒102　東京都千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル　㊖PCエンジン編集部　ウラワザ係

きみの裏技を待つ！



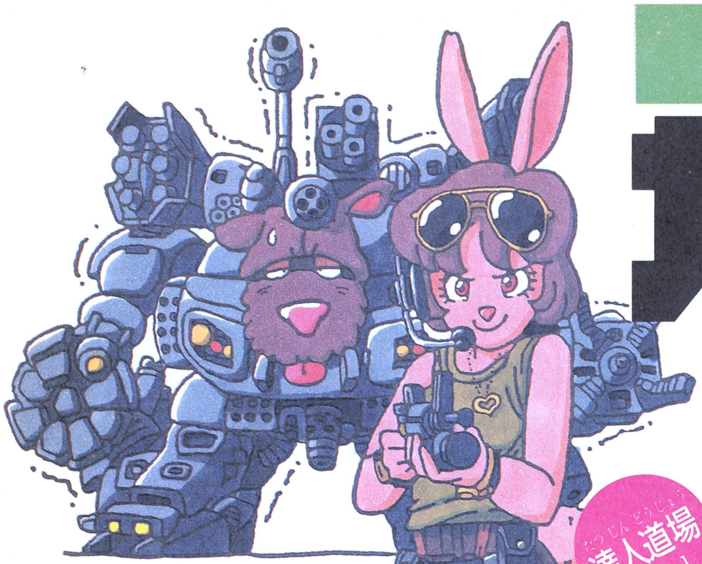
☜これが基本

達人情報局

旭川	0166-22-7400
東京	03-236-7200
大阪	06-700-5599
高松	0878-33-9700

★ウラワザなどの情報が、タップリ入った「達人情報局」。番号違いに注意してね。

おこぼれ技採用者（90ページから）　愛知県　山田啓介くん／宮崎県　佐藤敬太くん／北海道　松井洋樹くん／大阪府　山内英二くん／堺市　湯浅崇くん／静岡県　北嶋裕也くん



最終エリア完全攻略！

ガンヘッド

GUNHED

ハドソン／発売中／¥5,800

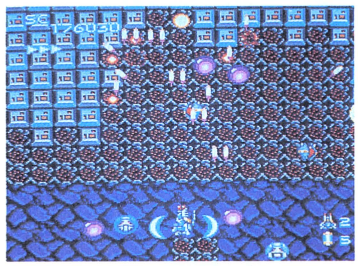
ハデなパワーアップと敵の猛攻が魅力の過激なシューティング『ガンヘッド』。ついに最終エリアに突入だ。エリア9のムズいポイントをブロック別に、攻略パターンを分析するのだ！

エリア9まで順調なら楽勝でクリアできる！

コンティニューを繰り返して、ようやくエリア9にたどりつけるようになった。って人には残念だけど、このエリアはラストだけあって、難度がいままでのエリアの比じゃない。クリアにはかなりのウデが必要なのだ。ただし、エリア8までに、その場でコンティニューできるアイテムをいっぱい拾っていれば、倒されながらでも、強引にクリアできる。自機の残り数も必要だけど。エリア9に全然歯が立たない人は、コンティニューを繰り返すより、エリア8までを熟練したほうが、エンディングへの近道かもしれないネ！

エリア3 アイテムの宝庫。復活アイテムも！

いっぱい拾えるパワーアップ。その中には、復活アイテムに変化するものも多い。見落とさず、確実に拾っていこう。



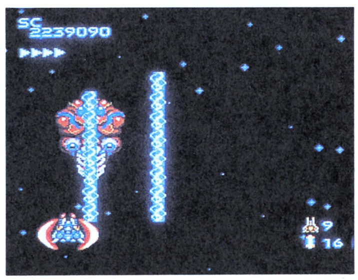
エリア6 最低4つの文字アイテムがある！

敵編隊が落としていくアイテムの中に、4つ変化する文字アイテムがある。出現場所とパターンを覚えておこう。



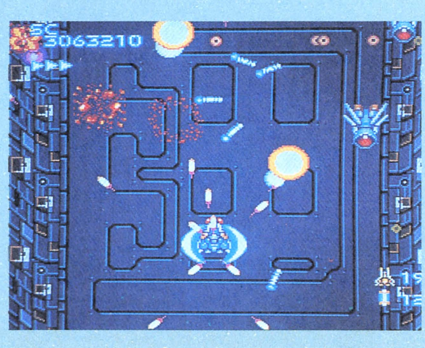
エリア8 クリア直前のパワーダウンに注意

ボスを倒すと当たり前のことだけど、エリア9に進む。ここで弾をくらってパワーダウンすると、非常にツライ。十分注意しよう。

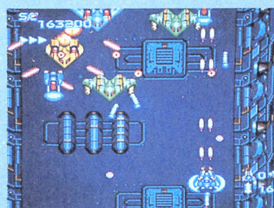


Ⓘ＋Ⓗのフルがベストだけど…

エリア6でⒾ＋Ⓗをフルにして、そのままエリア9までたどりつくと、かなり楽にプレイできる。なにせ、敵の弾が当たってパワーダウンしても、Ⓗがフルならザコを蹴散らせるのが魅力だ。ただ、エリア9からコンティニューした場合、Ⓗはほとんど手に入らないので、実質的に不可能なのだ。

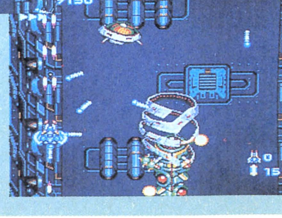


⬅ミサイルとⒾの組み合わせだと、ザコ敵は楽に倒せる。



⬅各種爆撃機にも有効なホーミングミサイルだけど、クラーナス相手だとちょっと分が悪い。ノーマル弾を有効に使って、ミサイルの手助けをしてやろう。

➡ホーミングミサイルは、ボスとの戦いでも、なかなか役に立つ。ただ、このハイパー・ビグレだけは、弾が殻に阻まれるので、けっこうツライのだ。

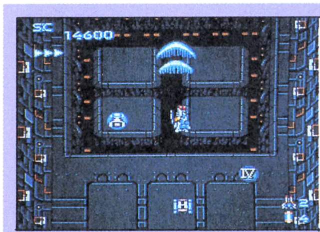


…そして怒濤のエリア9
ブロック別パターン分析&攻略法！

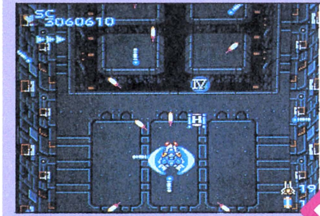
エリア9では、9匹のボスがキミを待ち受けている。最後の3匹のボスを除いた6匹は、いままでのエリアに登場している。行動パターンなどはまったく同じなので、けっこう楽にクリアできるのだ。ただ、ボスにたどりつくまでの、ザコ敵の攻撃がキツイ。行動パターンを読まないと、クリアは難しいのだ。そこでブロック別に、敵のパターン分析と攻略法を紹介しよう。プレイの参考にしてほしい。

ブロック1 パワーアップ選択の唯一のチャンスだ！

パワーアップを置いていく敵の編隊が、ゾロゾロ出現する。ほとんどすべてのアイテムが登場するので、キミの好みのアイテムを拾おう。すでにフルパワーの人は、間違えてとらないように注意。



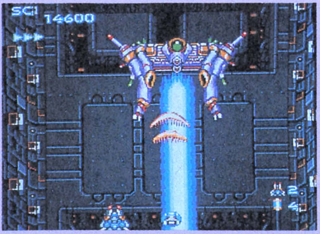
敵編隊は密集しているから、攻撃の手を休めるとつぶされてしまう。最初に拾えるアイテムⒻなら、楽に撃破できるのだ。また、文字アイテムをガンガン拾うと、ボムが増えるぞ。なお、コンティニューでスタートしたなら、Ⅱ+ⓂかⅢ+Ⓜの組み合わせがベストだろう。



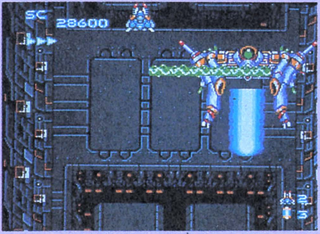
もしⅠ+Ⓗのフルでここまで来れるようなら、敵の攻撃をよけるのはもちろん、ちがうアイテムをとらないようにする必要がある。とくにほしいアイテムと不必要なアイテムがそろっておちてくるときには、要注意だ。アイテムの動きのパターンを見極めるように鍛錬しよう。

BOSS ビッグ・ボルゴ

このブロックの最後に出現するボスはエリア2に登場したビッグ・ボルゴ。小さくてカタい弾に注意しながら、開いた口に連射すればかんたんに倒せるはず。Ⓜをとっていれば、敵がレーザーを発射している最中に攻撃できるので、なかなか便利。またⅢ+Ⓕの組み合わせなら、弾さえよけていれば、画面の上で撃っているだけで倒せるぞ。なお自機のパワーアップレベルによって、敵が弾を発射する頻度が、かなり変化する。注意が必要だ。



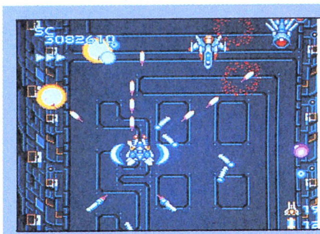
⬅マルチボディをうまく使えば楽々クリア！



⬅Ⅲ+Ⓕを使って、こんな倒し方もできる。

ブロック2 高速で落ちてくる敵の弾に注意！

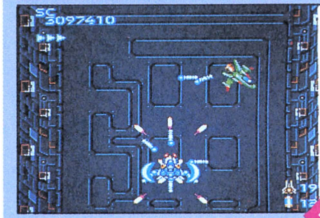
このブロックに出現する敵は、エリア1にも登場したポッドと色ちがいの戦闘機だけ。でも、どちらも見づらい弾を発射する。十分注意する必要があるのだ。



高速で落ちてくる敵の群。そしてさらに高速で自機めがけて弾が飛んでくる。超高速スクロールに惑わされて、見落とさないように。広範囲に攻撃できるか、防御力が高くないと、先に進むのがけっこうキツイ。ただ、Ⅰ+Ⓗのフルなら、油断しない限りカンタンに突き進めるはずだ。



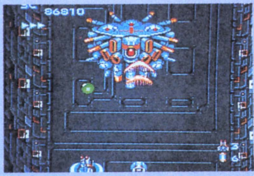
このブロックに登場するアイテムは、Ⅱが1つだけ。ブロック1でⅡを選択すると、ここでたぶんレベル3になるはずだ。Ⅱがレベル2以上あれば、こまめに左右に移動させて、弾を斜めに発射することで、敵を蹴散らせる。それでもまれに、すき間をついて落ちてくる敵や弾があるぞ。



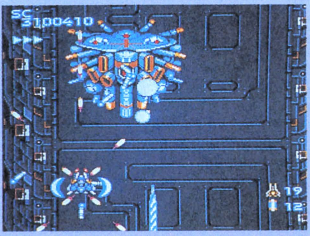
画面上から出現し、真ん中あたりで反転し、画面の上に消えていく。エリア2と同じパターンで行動する色ちがいの戦闘機隊。反転する前に破壊しておかないと、弾の雨を降らせてくる。そうなると回避するのがつらい。出現する前に破壊するつもりで、連射し続けよう。

BOSS ラブル

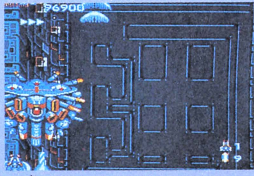
ブロック2のボスは、エリア2では中ボスだった、ラブルだ。正面から発射する3本のレーザーに注意すれば、けっこうカンタンに倒せるはずだ。Ⓥ以外のアイテムを装備していれば、さして苦戦することはないだろう。ただし、調子にのって深追いすると、逆に画面の角に追いつめられて、ダメージを受けることがある。なるべく遠くから斜めに攻撃したほうがいいだろう。



⬆正面から攻撃すると、レーザーが怖い！



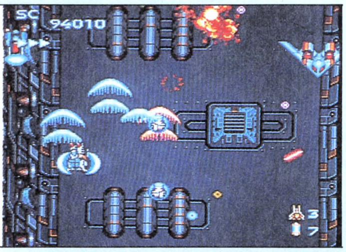
⬅Ⅰ+Ⓗなら、追いつめられない限り楽勝だ！



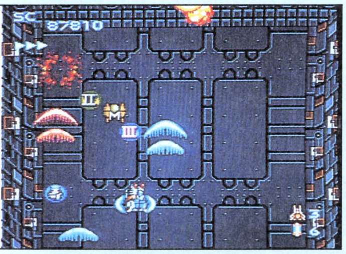
⬆追いつめられたところでレーザー。ダメージをくらうぞ。

ブロック3　色ちがいの爆撃機とクラーナス……

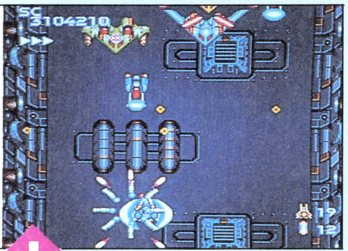
ブロック3から5までの間でやられたときには、このブロックの最初から再スタートとなる。けっこうカタい爆撃機や正面をバリアで守られたクラーナスなど手強い敵が登場。



爆撃機は撃ち漏らすと延々弾を吐き散らす。とくにクラーナスを全滅させないと、操船余地がなくなって、爆撃機が撃ちづらい。爆撃機は1機でも残すと、その方向の敵を破壊するのが非常に難しくなる。危ない橋を渡るよりは、面倒でもミラーは確実に破壊したほうがいいだろう。

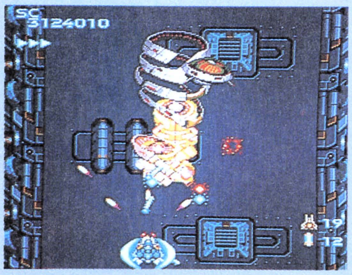


スタート直後にⅡ、Ⅲ、そしてⓂが連続で手に入る。すでにⅡ+Ⓜでパワーアップさせている人なら、ここでⅡがレベル4・Ⓜが2個の状態になるだろう。さらに、エリア9からコンティニューでスタートして、その後ノーミスなら、このあたりで、復活アイテムも手に入るはずだぞ。



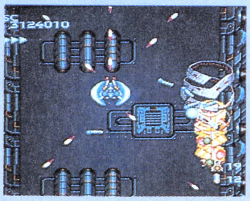
色ちがいの敵爆撃機。移動パターンはどれも、ただまっすぐゆっくり落ちてくるだけ。でも発射する弾のパターンがちがうのだ。黄色の爆撃機の大きい弾は破壊可能なので、見た目より危険ではないが、小さい弾は別。自機がパワーアップしていると見落としやすいので要注意だ。

BOSS　ハイパー・ビグレ

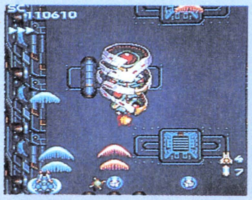


⬆本体は、殻の下まで移動しないと当たり判定がない。注意しよう。

エリア6のボス。かなりの強敵だ。まず上下のフタの部分を破壊して、操船余地を広げよう。敵のばらまく弾は、円を描きながら自機を襲う。破壊できずに背後につかれると、画面外に追い出さなければならなくなる。Ⓜをうまく誘導して、発射してスグの段階で破壊しよう。敵の上下運動のパターンをつかんで、無茶な攻撃をしないように。画面中央まで上がったときに攻撃するのがいちばんだ。



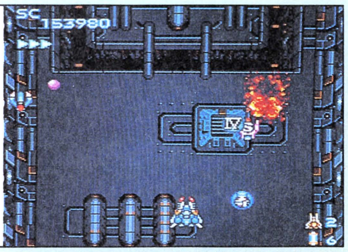
⬅下に潜り込めないときには、斜め攻撃が有効だ。



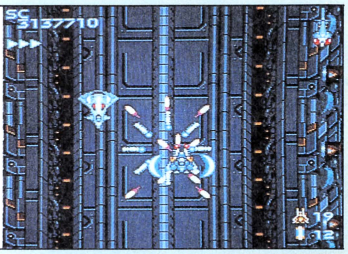
⬅Ⓜをうまく使えば、安全な状態で攻撃できる。

ブロック4　アイテム選択がカギ　小さい敵に要注意！

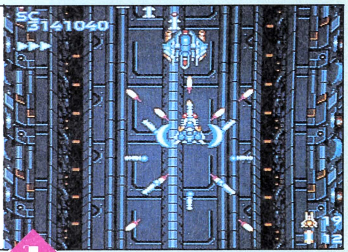
小さいけれど、弾をまき散らす敵。ミサイルを雨のように降らせる敵。体当たり攻撃を仕掛ける敵。パワーアップが足りないと、苦戦は免れないブロックなのだ。



ブロックの頭に、ⅣとⓈがほとんど重なるように登場する。Ⓢだけほしい……と思っても、けっこう難しい。どうせボスのところでⓈの効力は切れる。パワーアップが足りなくて小さい敵に対応できないときは両方とる。ある程度パワーアップしていれば無視。これがいちばんだ。



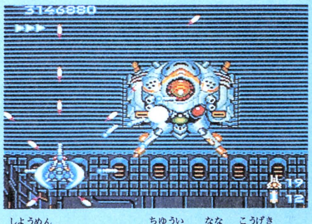
体当たり攻撃を敢行する、無鉄砲な爆撃機。出現する間隔はけっこう長いので、1機ずつつぶせばいい。が、敵の弾を気にしすぎて撃ち損ねると、ほとんど確実にヒットするので、注意が必要だ。失敗！　と思ったら、すぐにボムを使って体勢を立て直せるようにウデを磨こう。



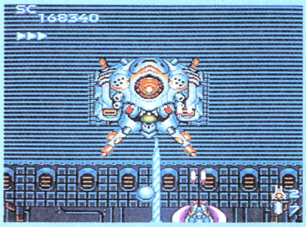
画面の上ギリギリを、左右にまっすぐ進みながら、ミサイルを降らせてくる。雑な操作はケガのもと。すべてのミサイルを撃ち落とそうとはしないで、細かく動きながら自機に影響しそうなミサイルだけを撃破しよう。広範囲を攻撃できるⅡやⅠを持っているときは、撃ち漏らしに注意。

BOSS　アイアン・ベリオル

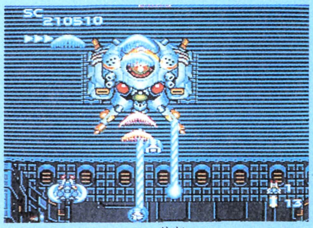
あのエリア7のボスだった。3つのレーザー発射口は、Ⓜがあれば楽に破壊できる。だがミサイル発射口は、弾が命中する範囲が小さい。狙うのに集中して、敵が扇状に発射する弾を、よけ損ねないようにしよう。とくにパワーアップしていると、弾と弾のすき間をぬって回避するのが難しくなる。十分注意する必要があるのだ。



⬆正面のレーザーに注意。斜め攻撃だと、レーザーもノーマル弾もよけやすいぞ。



⬆Ⓜを有効に使えば、レーザー攻撃なんて怖くないぞ！

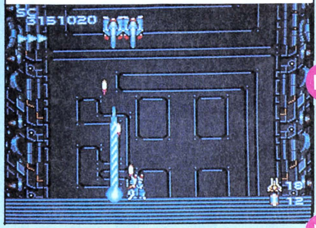


⬆Ⅳだとレーザーも破壊してくれるけど、たまにミスすることもあるので要注意。

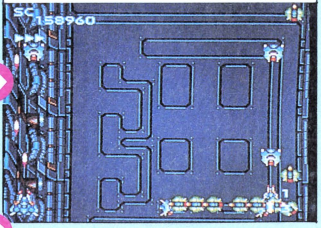
ブロック5 ザコ敵の編隊の総攻撃パターンを覚えろ!

ザコ敵も、数に任せてぞろぞろ出現すると、フルパワーでも難しく感じる。ここから再スタートするとなったらなおさらだ。出現パターンを覚えることがクリアへの早道だぞ。

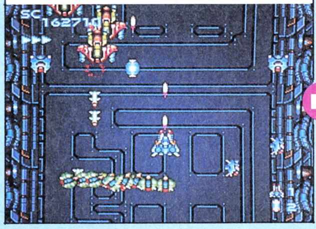
ブロック4のボスを倒すと、レーザーを発射する敵が2機登場する。撃つ前に破壊できればベスト。できればボムは温存したいところだ。



スタート直後にⅣが拾える。再スタートのときにはぜひほしい。左右の上端から押し寄せる敵は2種類。緑の敵は自機に向かってくるぞ。



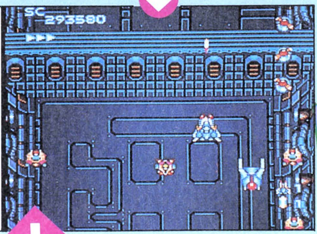
ミサイルを延々と発射する敵が3機登場する。撃ち合うのはつらい。ここは素直にボムで攻撃したほうがいい。左右の編隊にはくれぐれも注意



左右の下から出現する敵編隊に注意しながら、画面上から出現する敵編隊を破壊する。両方同時に相手をする必要があるのだ。

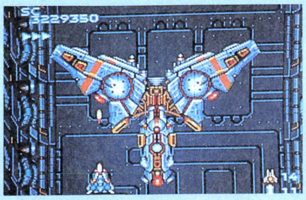


画面の上から登場する敵は、何周か円を描いたら、編隊を解いて四方八方へ散る。素早いのでよけるのは非常に難しい。必ず全滅させたいところだ。出現してすぐに破壊するのがいちばんカンタンだが、同時に2編隊出現することもある。ボムも有効に活用しよう。

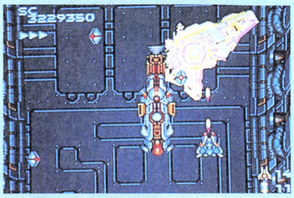


BOSS サンダー・ブレス

エリア1のボス。苦戦することはないと思うが、油断しないように。敵のパーツを破壊しないで90秒逃げきると、10機+ボム15個のボーナスがある。ただ、やられると復活が面倒だ。自信がない限り、やらないほうがいいだろう。



⬆ノーマル装備でもけっこうカンタンに倒せるのだ。

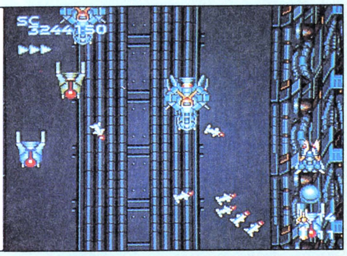


⬆ボーナスをもらうより、普通に倒したほうが安全だぞ!

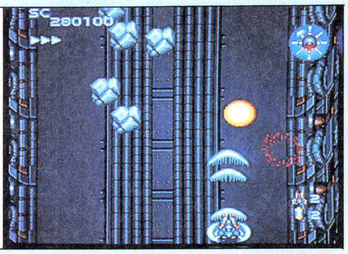
ブロック6 いよいよ最後のブロック。敵の猛攻をはね返せ!

ホーミングを発射する敵や非常にカタい敵、岩などの強敵たちの連続攻撃。1匹ずつなら難しくないが、そろって出現するのでパワーアップしていないと、かなりつらい。

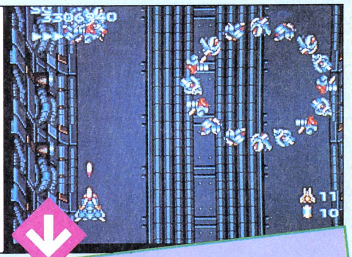
ホーミングミサイルを発射する敵が、ぞろぞろ出現する。出現位置に素早く縦軸を合わせて、敵がホーミングを発射する前に撃破。アイテムなしでも全滅させることはできる。ホーミングを発射されてしまうと、回避に気をとられて危険。危なくなる前にボムは使うように。



分裂する岩と、非常にカタい敵。ボムを発射するタイミングが勝負を決める。中途半端に攻撃すると、岩で行動範囲をせばめられたあげくに、蹂躙されるはめになる。岩に当てないように注意しながら攻撃し、敵を引き寄せておいてからボムを使うのが、パワーの弱いときはいちばんよい。

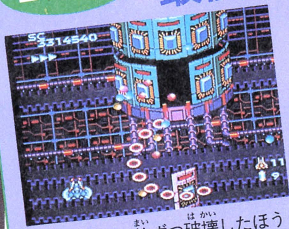


丸く小さく固まって画面上より出現し、円状に編隊を組んだ後バラバラに散開する。パワーアップしていると、敵が散開するときのスピードが速くなる。出現する編隊の数も多いので、ボムに頼ってばかりだとつらい。この敵を抜けると、最後のボスが待っている。慎重に進もう。

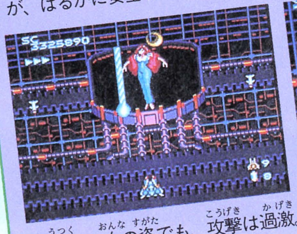


BOSS 最後に待つ強敵たち

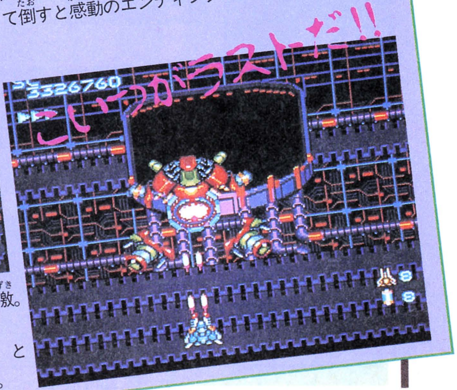
10枚のコントロールパネル、美しい女の姿をした敵、そして正体の3パターンのボスがキミに襲いかかる。パネルは弾を当て続けると、剝がれ落ちながら弾をまき散らす。1枚ずつ破壊しよう。またレーザーとミサイルで攻撃する女は、攻撃パターンさえ読めれば楽勝。最後の敵は、気長によけながら口を開いたときに弾を撃ち込むことで破壊できる。すべて倒すと感動のエンディングが待っているぞ!



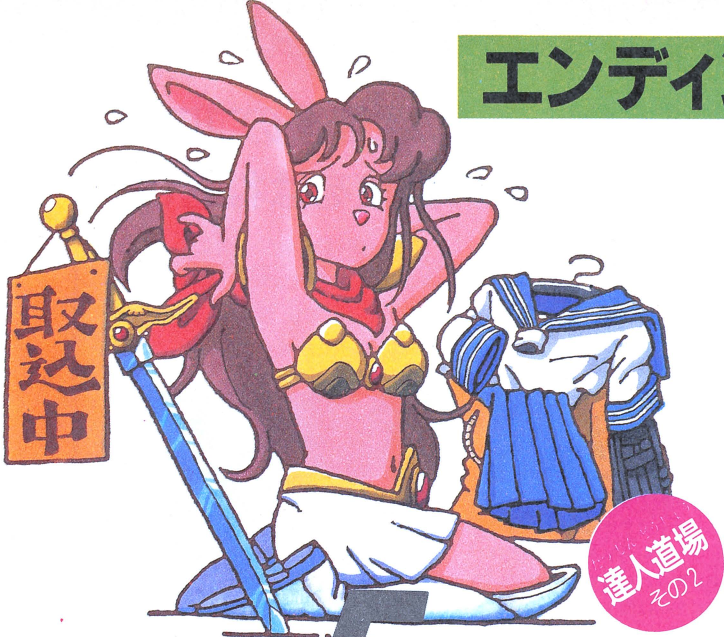
⬆パネルは1枚ずつ破壊したほうが、はるかに安全なのだ。



⬆美しい女の姿でも、攻撃は過激。でも倒すのはさして難しくない。



➡こいつを倒すとエンディング。とてもカタいので、気長に倒そう。



エンディングまで一気に攻略だ!

ヴァリスII

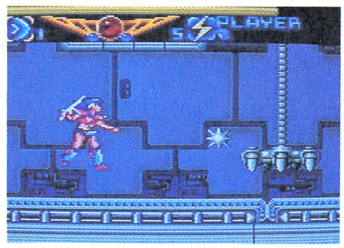
日本テレネット／発売中／¥6,780

前号ではACT．4まで紹介したね。今回は、ACT．5からエンディングまで、この難関のラクラク攻略法を超便利な完全マップを添えてドドーンと紹介しよう！

ACT 5 難易度がグーンとアップするぞ！

トラップがいっぱい！

ここまでフルパワーで来たキミなら、ここからもラクに進めるはず。だけど、ミスしてパワーダウンしてしまったキミにはこれからの道はかなりツライ。そんなキミは下のマップを参考に、トラップだらけのこの面を、くれぐれも慎重に進むのだ。



⬅円を描くトゲトゲと、上下するトゲトゲを同時によけるのだ。



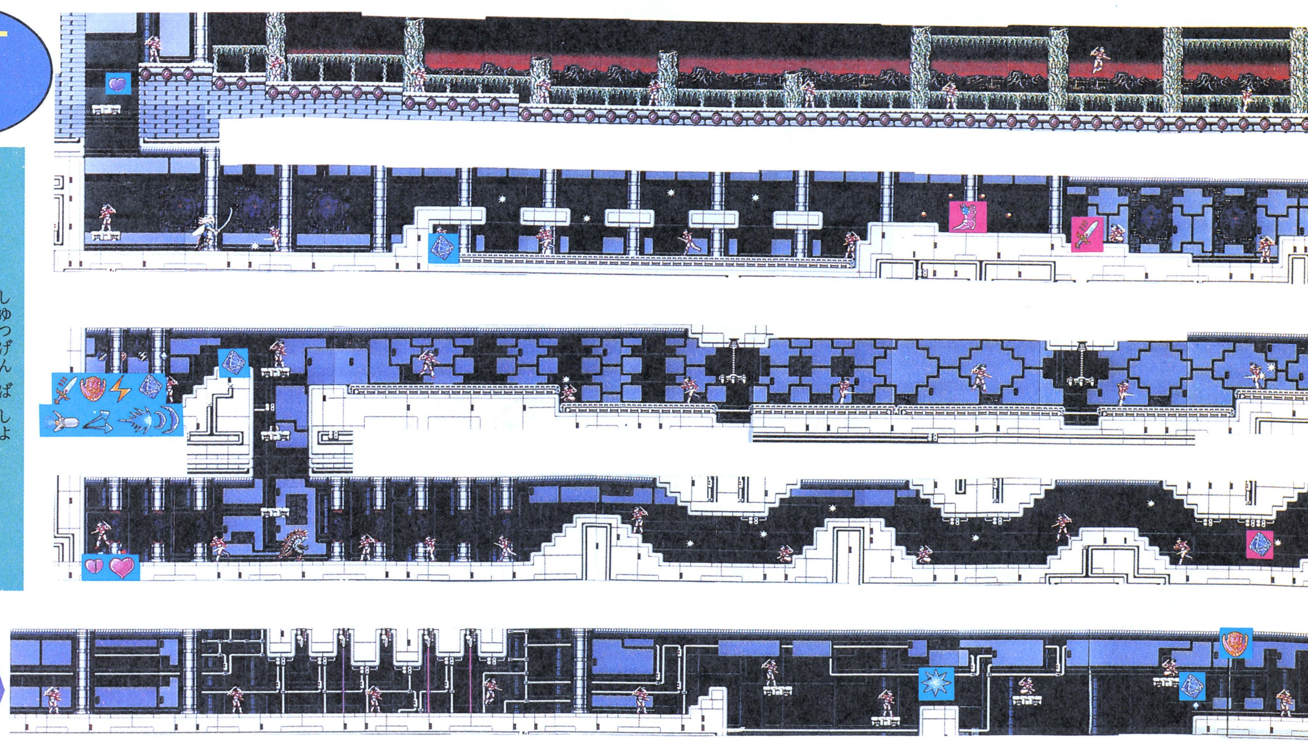
⬅この電撃は、間隔をぬってすばやく通り過ぎてしまおう。

ACT 5

完全マップ

アイテム出現場所つき

START

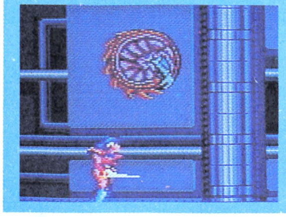


敵キャラ攻略のポイント

2種類の小ボスの攻略がACT．5のポイント。フルパワーなら苦労せず倒せるが、ミスしてしまったら、この記事をよく読んで頑張れ！

小ボス1　ジャンプに注意せよ

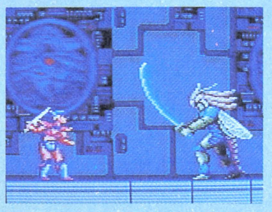
2回ジャンプした後で数回左右にウロウロする。ジャンプのときは下をくぐり、ウロウロはジャンプしてかわせ。



⬅こうしてヤツの下をくぐり、スキをみて攻撃だ。

小ボス2　速攻ヒット&ランだ

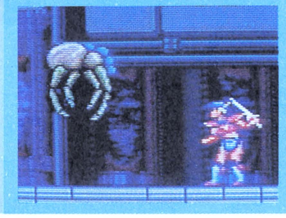
にじりよってきて、突然ジャンプしながらソードを振りおろす。ソードで切られる前に、すばやく後方に逃げろ。



⬅攻撃力もあるし、なかなかカタイ。手強いのだ。

ザコ1　どうってことないね

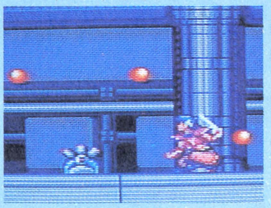
面の後半で、ピョンピョンはねながら主に画面左から出現。右から出現するヤツはアイテムを持っているぞ。



⬅弱い。早めに倒して、とっとと先に進もう。

ザコ2　安全地帯に入りこめ

上に向かって4方向に火をふく。安全地帯が何か所かあるので、そこに入って連打すれば楽勝。さっさと倒そう。



⬅ここですわっていれば、安全。連打で楽勝だね。

トゲトゲ対策はこれでバッチリ

ポイント1　ジャンプが安全

トゲトゲには、撃つと止まるのと止まらないのがいる。上下に動くヤツはジャンプでかわしたほうが安全。



⬅狭い所では、下で止めて飛び越そう。

ポイント2　ここまで近づける

左右に動くヤツをよけながら上下に動くヤツをよけねばならないときは、ギリギリ近よってすばやく進め。



⬅ここまで近よっても大丈夫なのだ。

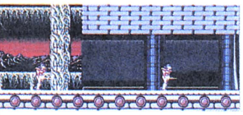
面ボス　紅蓮のトウ　撃退法

中央で戦うのだ

2体に分裂して左右より攻撃してくる。分裂したトウがポジションを変えるときの攻撃は、画面中央ですわっていれば大丈夫。トウの攻撃が上からか下からかは、トウの持つ剣の向きでわかる。



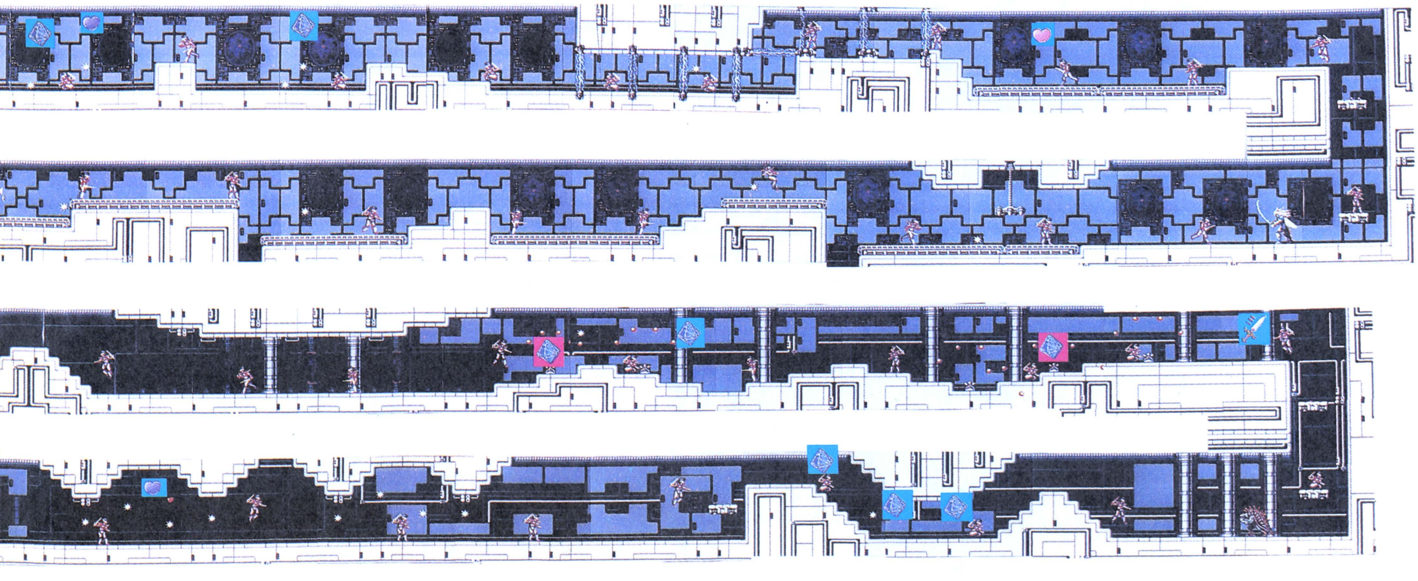
⬆トウが左右のポジションを変えるところ。ほらね、優子は中央にいればダメージを受けずにすむのだ。



マップのみかた

敵を倒して得られるアイテムはアイテムマークの背景が赤。最初からそこにあるアイテムは背景が青だ。

インビジビリティ。無敵になれる。	パワーアップ。武器がレベルアップ。
クリスタル。1000点加算される。	ライフ大。ライフが大きく回復する。
シールド。ダメージが減少する。	バイタリティ。ライフの上限がアップ。
ライフ小。ライフが少し回復する。	スピードアップ。一時的に速度アップ。

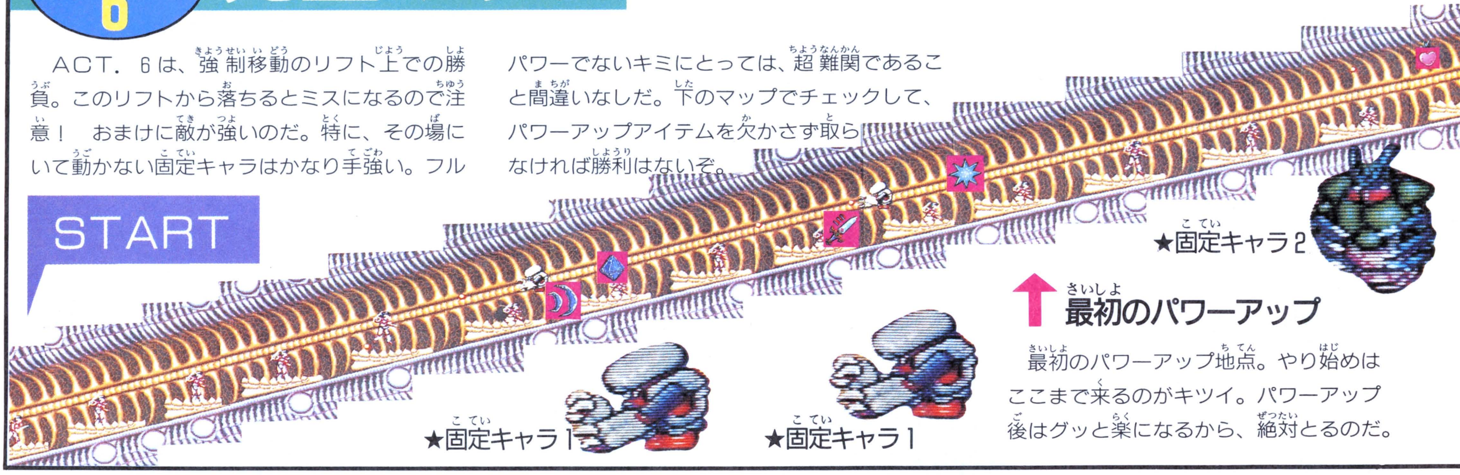


ACT 6 最終面・メガスと対決だ！

マップは単調だけど、技が必要な面。強制スクロールをうまく越えてメガスを倒せ！

ACT 6 完全マップ 強制スクロールの一本道だ

ACT．6は、強制移動のリフト上での勝負。このリフトから落ちるとミスになるので注意！　おまけに敵が強いのだ。特に、その場にいて動かない固定キャラはかなり手強い。フルパワーでないキミにとっては、超難関であることと間違いなしだ。下のマップでチェックして、パワーアップアイテムを欠かさず取らなければ勝利はないぞ。



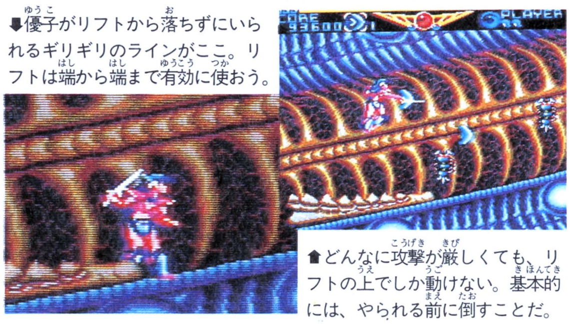
↑最初のパワーアップ

最初のパワーアップ地点。やり始めはここまで来るのがキツイ。パワーアップ後はグッと楽になるから、絶対とるのだ。

足場は強制移動のリフトの上だけ

●行動範囲が限られているだけにキビシイのだ

逃げ場も攻撃範囲もリフトの上だけ。しかも、リフトは常に動いている。敵の出てこない最初のほうで、優子を自在に動かせるように練習しておこう。くれぐれも落ちてミスしないようにね。



⬇優子がリフトから落ちずにいられるギリギリのラインがここ。リフトは端から端まで有効に使おう。

⬆どんなに攻撃が厳しくても、リフトの上でしか動けない。基本的には、やられる前に倒すことだ。

アイテム出現場所をチェックせよ

●無駄な殺生はやめておこう

行動範囲が限られているから、無駄な動きは命とり。だから、いらないアイテムを持っている敵を無理して倒すことのないように、上のマップでアイテム出現場所をしっかりチェックしよう。



⬆死ぬ思いで倒したのに出現したのはこれ。

⬅何が出るかとこいつを倒してみると、結果は上のとおり。

ワンポイントアドバイス ★ななめのスクロールということは？

1 早めにジャンプ打ちだ

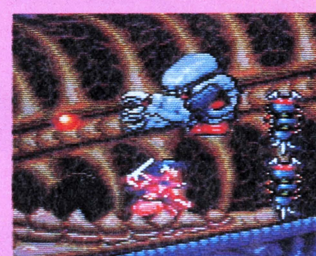
ななめ上にスクロールするため、優子の位置は画面右より現れる敵の出現位置より低い。つまり、先制攻撃を加えるには、敵の出現場所をチェックすると同時に、その場所めがけてジャンプしながら撃たねばならない。



⬆敵が見えないから、ジャンプ＆ヒットをくり返せ。特にパワーアップ前は、先制攻撃なしでは勝利はないのだ。

2 すわらないとダメージ

上と同じ理由で、最初は触れないと思っていた敵も、スクロールにつれて優子に接近し、ダメージを受けてしまう。特に、固定キャラ1の上段のヤツには注意。こういう場合には、リフト中央ですわればたいていかわせる。



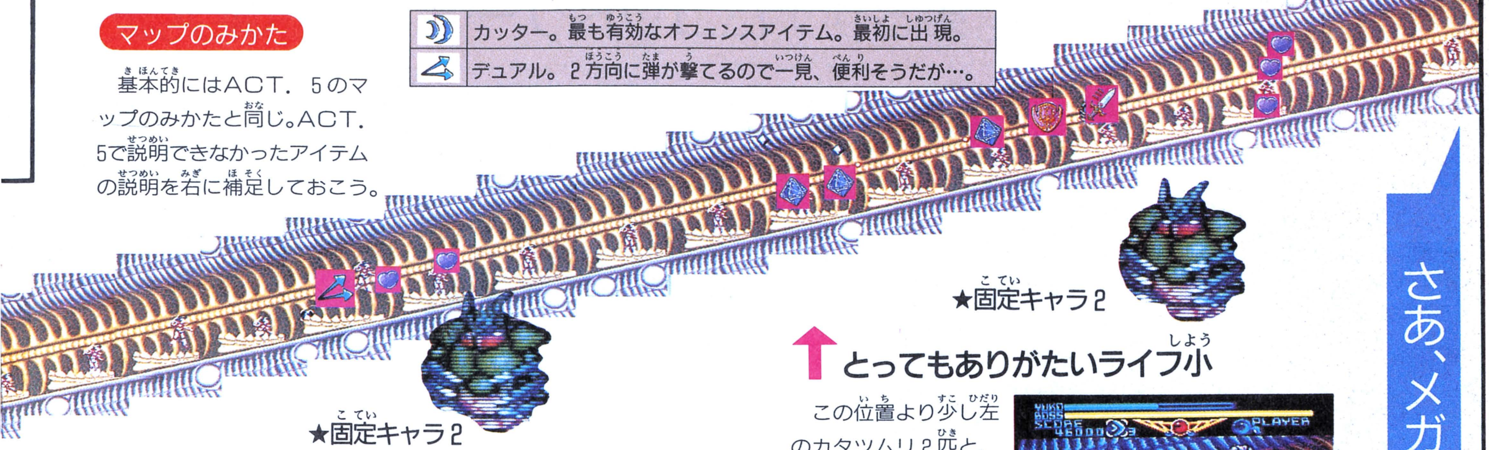
⬆リフトのこの位置ですわっていれば、上段の固定キャラに頭をくわれる心配はないのだ。ほかの敵にも応用しよう。

マップのみかた

基本的にはACT．５のマップのみかたと同じ。ACT．5で説明できなかったアイテムの説明を右に補足しておこう。

カッター。最も有効なオフェンスアイテム。最初に出現。

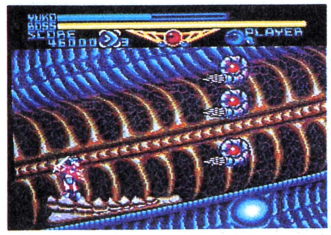
デュアル。２方向に弾が撃てるので一見、便利そうだが…。



さあ、メガスと対決

↑とってもありがたいライフ小

この位置より少し左のカタツムリ２匹と、最後のほうのカタツムリ３匹がライフ小を持っている。必ず倒してライフを補充しよう。メガスとの対決を目前にして、とっても貴重なライフの補充だね。



⬆最後に出てくるこの３匹のカタツムリは、倒すとすべてライフ小になるのだ。

↑不要なアイテムはとるな！

ここのヤドカリくんはデュアルを持っている。だけど、ここはカッターのまま進むのが正解。このデュアルはとらずにジャンプして飛び越そう。とるとあとで後悔するぞ。



⬅デュアルは、こうやって飛び越えてしまおうね。

敵キャラ攻略ポイント

固定キャラ1　２匹１組で出現する

まず下段のヤツを倒して上段のヤツを倒すか、上段のは倒さずに進むか。いずれにせよカッターは必需品。



固定キャラ2　最初の敵はライフ大

最初に出会うヤツはこの面唯一のライフ大を持つ。これを手に入れたら一つのヤマを越えたと思ってよい。



ザコ1

しつこく優子を追い回すので姿を見たら、とりつかれる前に倒せ。



⬅とりつかれると、なかなかやっかいだ。

ザコ2

スクロールに従って素直に進む。攻撃してこないから、よけるのもよい。



⬅おいしそうなエスカルゴ。ヨダレ出そ。

ザコ3

波状移動をするので少々やっかいだ。倒すかジャンプでよけるかだね。



⬅アイテムは持ってないし、つまらん敵。

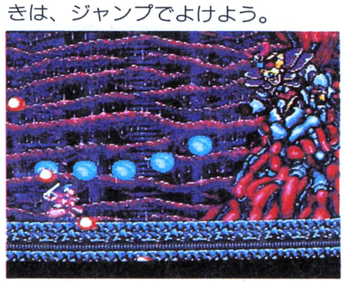
大ボス幻夢皇帝メガス

■強敵のラクラク撃退法

いよいよ最後の敵・メガスと対決。メガスとのバトルは場所を変えて二度行われる。ここまで来れたキミなら、実は、メガスとのバトルは楽勝なのだ。下に書いたとおり、安全ポイントが用意されているからだ。この記事さえ読めば、メガスに会えたならエンディングを見たも同然。ここまでの難しさに比べてちょっと拍子抜けかな？

●変身前　攻撃パターンをつかめ

２パターンの攻撃を同時によけられるポイントがある。ただし、連続ビームが下方を狙ってきたときは、ジャンプでよけよう。



⬆ほらね。ここですわっていれば、２つの攻撃を同時によけることができるのだ。

●変身後　安全地帯があるのだ！

メガスの体当たりを受けない安全地帯でヤツのビームをジャンプでよけ、ゲテモノを倒しつつ、上半身めがけて、ひたすら連打だ。



⬆ここが、メガスと接触しないポイントだ。あとはジャンプ＆ヒットのくり返しで楽勝。

ビート剛のスポーツ大将

7/5第3回ナムコットゲーム大会結果発表！

新たな強敵(ハイスコア)現わる!! 剛軍団テニス3位に!!

VSファミ通戦



VS必勝本戦

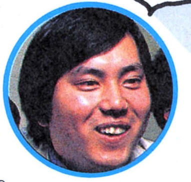


『ワールドコート』に、ナムコットに次ぐ強敵現る!! それはなんと、8月号で剛軍団が圧勝したハイスコアチーム!! 油断大敵火がボウボウ。対ナムコット戦に激敗の疲労を残し、代表のビート剛とローラ高野は対ハイスコア戦に臨む。「ナムコットに負けて最悪2位」と強気。が、無策の2人は、スルーを多用、徹底してボレー返しを狙うハイスコアの作戦に痛恨の2敗め!! 5度めの再出発を誓った。

勝利のコメント

あの敗戦がきっかけです

ハイスコア編集部 熊谷巨匠のお話



ナムコットさん、剛軍団さんとの戦いで負けたこと（注：先月号参照）が、いいきっかけになりました。ウチでも『ワールドコート』熱が沸騰し、編集部内で大会を開いたくらい。ナムコットさんの壁は厚い。お互いがんばりましょう。

VSナムコット戦



対戦の結果



⬆参加チームは、上の表のとおり。勝敗もまたしかり。

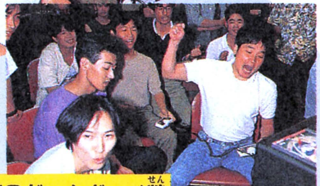
VSハイスコア戦

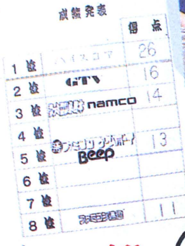


VS GTV戦



VSゲームボーイ戦







5位 総合

その他の種目はどうだったかというと…

ケルナグール



代表・ニンジャ増嶋

6位

「裏技の達人」担当の天才ゲーマー、ニンジャ増嶋、予想外の6位!! 原因は、「締切の翌日で、キャラを十分に育てられなかったこと」。

ファミスタ'89



代表・いまりや長介

5位

第1試合をサヨナラ勝ちで飾り幸先いいスタートを切ったが、使用チームがタイタンズでは、さしもの長介も「ダメだコリャ」。

夏休みPCエンジンワールド

夏休みは剛軍団とドウ・ザ・スポーツ!!

東京――7月29日 東京流通センター
名古屋――8月1日 名古屋市国際展示場
大阪――8月3日 大阪ビジネスパークNEC C&Cプラザ 以上の3会場で、この夏最大のイベント、「夏休みPCエンジンワールド」が開催される。軍団はその中で「スポーツ大将スペシャル」をやってしまうのだ!! 競技種目は『ワールドコート』『ファイヤープロレス』『Fラップツイン』『パワーリーグII』。会場では㊑PCのブースへ走れ!!



対戦相手募集

この番組では、いやこのコーナーでは、スポーツゲーム腕自慢のキミたちのチャレンジを待っているぞ!! 幸運にも剛軍団に勝てれば、欲しいソフトがもらえるばかりでなく、「読者の殿堂」で表彰されるのだ!!

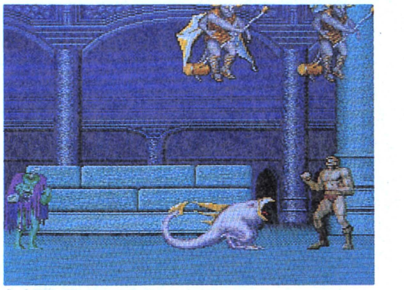
あて先――〒102 千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F
㊑PCエンジン編集部 スポーツ大将係


お待たせ！の単行本化第1弾!!
ハイパーRPGコミック
魍魎戦記（もうりょうせんき）
MADARA
摩 陀 羅
人か神か!? 聖か邪か!?
いま理想郷《アガルタ》への壮大な冒険が始まる。
毎月第2・第4金曜日発売
マル勝ファミコン
にて好評連載中!!
ドラゴンコミックス
B5判変型
予価・各900円（税込）
8月下旬 第1巻「胎蔵編」 第2巻「両界編」 同時発売!!

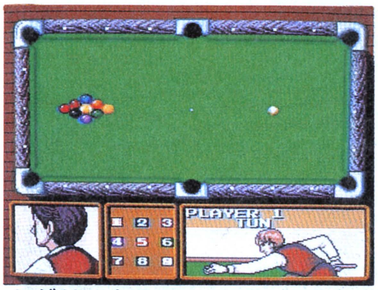
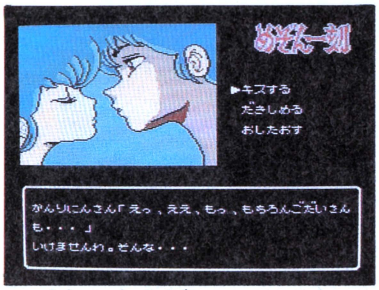

オフィシャルはマルカツだけ!!
PC Engine
GUNHED
ガンヘッド
公式 攻略ハンドブック
縦スクロール
バリバリシューティング
全エリア完全攻略法
㊙ウラワザ大公開
ゲーム大会必勝講座
マル勝PCエンジン 特別編集
★出現アイテムをオールチェック！
★エリア1〜9の完璧マップ搭載！
★㊙ウラワザ大公開！
★ゲーム大会必勝法つき！
シューティングファン待望
ガンヘッド
公式攻略
ハンドブック
マルカツからひさびさの
完全ゲーム 攻略本
7月中旬発進!!
超ドはでシューティングゲームとして人気ふっとうの『ガンヘッド』。このゲームをマルカツPCエンジン編集部の総力を傾け完全解析！ハドソンのサマーイベントバージョンも攻略ポイント付きでパーフェクト収録!!
新書判
オールカラー80ページ
360円［本体350円］
角川書店

新作ソフトお毒味チャート

ゲーム情報誌の必須アイテム「クロスレビュー」。評論家ともどもこのコーナーをぜひごひいきに!

ゲーム名 / 評論家	ファイナルラップツイン	獣王記
	 ナムコ 7月7日発売／¥6,200(税別)	 NECアベニュー CD-ROM 9月中旬予定／¥5,800(予価) Hu-C 9月下旬予定／¥6,800(予価)
極辛代表 岩崎啓真  「イースI」のボスキャラが勢揃いして、開発はいよいよ「イース2」に突入。しかし、「イース2」のマップは「イースI」に輪をかけて、広いのだった。うう!	某ファミコン版も出来がよかったが、PCエンジン版は、その100倍は出来がいい。2人でやっても面白く、1人でテクニックを磨くのも、また楽しい。おまけのクエストモードも楽しい。けれどクエストモードは少々悪のりが過ぎるような気がする。 ★★★★★★★★☆☆	移植された獣王記の中では、もっともデキがいいと思う。ただ、難易度まで完璧に移植されてしまっているのでアクションの下手な人には勧められない。あと、ボクのやったのはROM版で、CD版は見ていないが、この出来ならCDでも安心だろう。 ★★★★★★☆☆☆☆
中辛代表 ウォルフ中村  最近、燃えるアイテムが多い。OVA「トップをねらえ!3」、イメージアルバム「宇宙英雄物語」、そして……ゲームボーイの「対戦テトリス」!!	好みの車を選べたり、ゲーセン版の「ファイナルラップ」同様コーナーワークをミスるとスピンしゃちったりと、いい意味でこっているゲーム。バランスがいいんだよね。そうそう、あいかわらずオマケのクエストモードがいい味出してます(笑)。 ★★★★★★★☆☆☆	グラフィックがとてもキレイなアクションゲーム。ただし、操作性があまりよろしくない。中でもジャンプが思いどおりにいかないのはかなりツライ。また、いちど敵からダメージを受けると、ずるずると何もできないまま死ぬこともあるのには困った。 ★★★★★☆☆☆☆☆
甘口代表 小野 泉  まわりの友だちが次々と夏バテでダウンしていくの。ナゼか私の食欲はいくら暑くなっても衰えないのよね。一度でいいから夏バテでやせてみたいよお。	操作方法がシンプルでよいわ。ウリの2人プレイはもちろん、1人でも十分に楽しめちゃうよ。泉のオキニはやっぱり〝クエストモード〞ね。とにかく笑えます。『ワールドコート』のときのノリがさらにグレードアップ! だよ。これは「買い」だね。 ★★★★★★★★☆☆	人気アーケードゲームの移植なの。グラフィックはなかなかだと思うわ。でも方向キーを上にいれてジャンプする方式だからアーケード版やメガドラ版に慣れてるヒトは操作方法をのみこむのに苦労するかも。いいゲームだけに、ちょっと残念ね。 ★★★★★★☆☆☆☆
辛口代表 ドーピン和樹  遅まきながら最近「ネクロマンサー」を始めた。長いパスワードを取るのがどうもメンドーなので、ついつい長時間の一気プレイ。天の声2があればなあ。	案外単純なゲームなので、誰でも楽しめると思う。2Pプレイは実力が同じくらいの友人とプレイすればハマルぞ。シフトはマニュアルとオートマが選べて、僕はオートマのほうが簡単で好きだな。息ヌキの、クエストモードもかなり笑えて面白い。 ★★★★★★★★☆☆	グラフィックのデキはよくできてる。でも、アーケードと操作の仕方が違うことや、マイキャラが1度ハマると立ち直るのが難しいのがちょっと不満な感じ。難度の設定が今いち悪いようだ。無敵時間を長くしたりしてくれればよかったと思うな。 ★★★★★★★☆☆☆
アンカーマン 怒濤久美子(ドクミ)  夏はうす着になっちゃうから、男の視線が肌にチクチクいい気持ちよ♡	なんといっても、2Pバトルが楽しいゲームだわ。運転なんかできないドクミも、ノリノリで熱くなっちゃうものね。ミニ四駆で遊ぶクエストモードも、笑撃的でポイント高いわよ。	男の力強さを感じちゃうゲームだわ。タマを手に入れると筋肉モリモリ、そしてガオーッとケモノに変わるなんて、もうシビレちゃう♡ グラフィックも、とってもキレイでドクミも満足よ。

イラスト／中野豪

ブレイクイン	F-1ドリーム	めぞん一刻	私のメインディッシュ
			
ナグザット 8月10日発売／㊮¥5,500(税別)	NECアベニュー 8月25日発売／¥5,400(税別)	マイクロキャビン 8月4日発売／¥5,900(税別)	
非常に良くできて、精密に作られているビリヤードだ。いままでのゲームの中では、玉の動きは最もリアルだろう。ただ、ゲーム全般が妙にマニアックなにおいのする作りなので、気に入らない人には、まるで受けないソフトだ。 ★★★★★★☆☆☆☆	アーケードから完璧移植を常に目標とするNECアベニューにしては、珍しくかなりアレンジの加えられたゲームだ。最近のカーレースでは珍しく３Dタイプではないのだが、その分、面の仕掛けが楽しく作ってあるので、これもまたいいと思えるぞ。 ★★★★★★★☆☆☆	AVGとしての出来は平均以上。少々意地悪なトラップもあるが、数は少ないので不愉快な感じはしない。でもコブラをプレイした人間にはROMのAVGは少々苦しい感じがするのは否定できない。CD版で出してくれると、うれしいんだがなあ。 ★★★★★★☆☆☆☆	今月は突出したゲームがないので、少々困るが、誰でも楽しいということで、イチ押しは『ファイナルラップツイン』。次に『F-1ドリーム』。あとのゲームは好みが激しく分かれると思う。
ゲームの種類が豊富だし、使えるテクニックもいろいろ。トレーニングモードまで用意されているから、初心者でも十分楽しめる。作り手のビリヤードに対するこだわりが感じられるゲームだ。ただ、操作にちょっとかったるい部分があって、残念。 ★★★★★★★☆☆☆	賭けレースをしたり、メカニックをやとったりするシステムはとってもいいと思う。しかし、かんじんのレースシーンにもう少し配慮があってもよかったのでは？　特にハンドルを進行方向に対して左・右で操作できるモードはぜひつけて欲しかった。 ★★★★★★☆☆☆☆	２年半ほど前にパソコンゲームで発売されたものの移植版。それだけに目新しさは感じないけれど、コマンド選択式の操作方法はより洗練され、手軽に楽しめることは確か。PCエンジン久々のAVGということもあって、原作ファン以外にもおススメ。 ★★★★★★★☆☆☆	今月のおススメは「ファイナル……」。マニュアル車とオートマ車を用意したり、ギアを３段階にしたりと、そこかしこでマイナーチェンジしてるんだけど、それがいずれもバッチリ決まっているのです。
ビリヤードのゲームってプレイしたことがなかったんだけど、食わず嫌いだったみたい。いろんなモードがあって楽しいし、プレイ方法もカンタン。グラフィックもキレイだし気に入ったわ。複数の友だちとプレイできるのもウレシイわよね。 ★★★★★★☆☆☆☆	ファミコンの「Ｆ１レース」みたいね。お金をかけてレースをしたり、パワーアップするにはメカニックマンをやとったりと、新しい要素がおもしろいわね。マイキャラがミニカーみたいでかわゆいっ。これなら女のコも楽しめちゃいそう……。 ★★★★★★★☆☆☆	ファミコンにも移植された人気コミックのAVGなの。コミックの世界がそのままゲームになった、と思うわ。原作を読んだことがある人ならきっとハマれるわよ。もちろん『めぞん』について何も知らなくてもプレイできるけどね。 ★★★★★★★☆☆☆	今回は「ファイナルラップツイン」を大プッシュ。クエストモードも２人プレイも楽しいよ。AVGファンにオススメするのは『めぞん一刻』。マンガの世界に入り込んだ気分が味わえちゃうよん。
９ボールやポケットなど以外にも、４つ玉が遊べるというのはうれしいね。多人数プレイもできるし、ビギナー向けにコーチしてくれるモードや、プロ並みのテクニックをみがけるモードがついてるのも親切だね。買っても損しないと思える１本だ。 ★★★★★★★☆☆☆	「ファイナルラップ」とは違った趣きのあるレースゲームだ。最初はなかなか操作感覚をつかむのが難しいけど、慣れるとスリリングなゲーム展開を楽しめて面白いのだ。特に街道レースモードはタイマン勝負でテクをみがくのにちょうどいい。 ★★★★★★★★☆☆	ストーリーの本筋に入るまでが長いのと、コマンドの多さがちょっと気になる。短気な人にはあまり向かないかも……。でも、アニメの雰囲気をバッチリ出したグラフィックはさすが。その部分を楽しんでほしいソフトだと思う。 ★★★★★★☆☆☆☆	アーケードからうまく移植された「F-1ドリーム」がおすすめ。「ファイナルラップ」もいいけれど、やっぱり街道レースモードでヤンキー兄ちゃんとバトルするというノリがたまらなくいいのだ。
ビリヤード初心者のドクミも、やさしいコーチのおかげですぐ上達できたわ。映画『ハスラー２』みたいな勝ち抜き戦が、なかなかグーよ。このゲームをマスターしたら、気分はもう、一流のハスラーね。	険しいサクセスロードを勝ち抜いて、表彰台に登るのって気分いいわ。街道レースも緊迫感があって面白いし、サーキットレースはスピード感いっぱい。でも、レースってお金がかかるものなのねぇ。	じっくり遊べるAVGね。内容的にも、『めぞん一刻』らしさがよくでてるし、絵がとっても『めぞん』っぽいのだわ。ここでも、やっぱり五代くんはひ弱で頼りなさそうなんだけど、そこがドクミには好みなの♡	今月のゲームって、どれも長い間遊べそうで、お買い得のものばかり。こんなに面白いゲームばかりだと、また夜ふかしが増えてお肌が心配。

月刊ドラゴンマガジン
FANTASY SENSATION
DRAGON Magazine



●RPGファン必見!
ソード・ワールドRPG
HOW TO PLAY

『ソード・ワールドRPG』をいかに楽しむか
菊地通隆のイラスト・ストーリーが
きみをベテラン・マスターにしてくれる
耳よりなアドバイスが満載の10ページ
RPG未体験派に送る大特集だ

●小説

風の大陸
竹河聖&いのまたむつみ

機動警察パトレイバー
伊藤和典&高田明美/佐山善則/末次徹朗

星間貿易商タオ
大原まり子&真鍋譲治

スクラップ・ドリーマー
園田英樹&平野俊弘/森木靖泰

バセット英雄伝エルヴァーズ
ひかわ玲子&美樹本晴彦

ファンタジア文庫





不死朝伝奇 ZEQU
三の巻　暗黒樹海の百怪
武上憲史　イラスト橋本正枝　定価470円(税込)

不死の法が眠る蓬莱山(ほうらいさん)へと急ぐ、是空(ぜくう)、流星(りゅうせい)、張良(ちょうりょう)、夜猫子(ふくろう)。彼らはついに、最大の難関——
暗黒樹海へと足を踏み入れた!
愛と友情の熱血伝奇活劇、いよいよ佳境へ!!

《爆裂お嬢》シンディスーII
熱いハートに投げキッス!
寺田憲史　イラスト鈴木雅久　定価470円(税込)

シンディ・スー、最大のピンチに見舞われる!
快進撃中のピンク・ドラゴンズの前に強敵、
『谷の騎士団(バレイナイツ)』が挑戦してきた。果たしてシンディは、
このピンチを切り抜けることができるのか?

POIA

「ハードなんてわかんないぜ」なんてことを言ってるとオクレちゃうぞ。今回はPCエンジンのゲーム界に革命を起こすと期待されているバックアップブースタの話題だ。熟読して友達に差をつけよう。

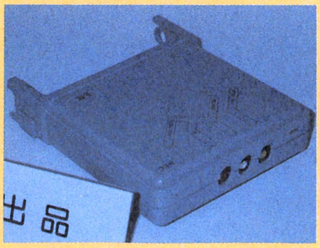


PC-Engineハード中央情報局

続々と名乗りをあげるバックアップ対応ソフト群

ハドソンのバックアップブースタ『天の声2』(¥2,600)が8月8日に発売される。今までCD-ロムユーザーを除いてはPCエンジンでバックアップを使えなかったが、これで状況が一変するのだ。すでに右の表にあるように各メーカーも積極的に動き出している。

バックアップの便利さは改めて言うまでもないが、バックアップがないと作りにくかったゲームも出るだろうし、PCエンジンのゲーム全体に良い刺激となるだろう。なお、すでに発売中の『凄ノ王伝説』(ハドソン)も対応している。



⬆NECのバックアップブースタ。先月号の写真は、実は通信ブースタだったのだ。

メーカー名	ソフト名	対応内容
アイ・ジー・エス	シンドバッド=地底の大魔宮=	パスワードのセーブ
NCS	ガイフレーム	未定
サリオ	大地くんクライシス　ヤーレンソーラン北海道	未定
サン電子	弁慶外伝	パスワード、状態のセーブ
トンキンハウス	サイバーナイト	パーティーの各パラメータのセーブ
ナムコ	未定	未定
パック・イン・ビデオ	ナイトライダースペシャル	バックアップのみコンティニュー可
ハドソン	パワーリーグⅡ	ペナントモードの続き、変更チームデータ
〃	SUPER桃太郎電鉄	1カ月単位でコンティニュー可
〃	ニュートピア	パスワードのセーブ
〃	ドラえもん	未定
ビクター音楽産業	ジャック・ニクラウス　チャンピオンシップゴルフ	途中のホールからのコンティニュー
ビック・クラブ	ブレードランド	パスワードのセーブ
ビデオシステム	未定	未定
ヒューマン	F-1 トリプルバトル	未定
(50音順)	(7月中旬現在の情報で、この後変更になる場合もあります)	

PC解体新書 準備編

ピーシーかいたいしんしょじゅんびへん

ハードの手入れでスコアは上がる！

キミはいままでPCエンジンのそうじをしたことがあるかな？　たぶん一度もないだろう。いつも気が向いたときにスイッチを入れて、ゲームに飽きたらスイッチ切っておしまい。これじゃほこりもたまるよな。

このコーナーではハードの基礎の解説からPCエンジンの内部に迫っていくけど、今回は準備編として、いつも手荒く使っているハードの大そうじをしよう。



⬅ほこりを取るには綿棒で。やさしくやろう。



⬅汚れがひどいときはスプレー剤を使う。

TVの画面は静電気のせいで驚くほど汚れてるし、Huカード挿入部にもほこりがたまってる。コントローラーなどもぞうきんでふけば、使いやすさUPだ。

勝PCエンジン SOFT HIT CHART

創刊以来、的確なランキングをお届けしてきた当チャートも夏到来でチラッと衣替えしたぞ。見やすくなって、もう目が離せない!?

● 6月30日付 ●

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、勝PCエンジン編集部が独自に作成したものです。

1 天外魔境(CDロム)

前回	—○
最高順位	1
ハドソン	
7,200円	
6月30日発売	
1253点	



アクセス時間が長すぎって声もあるけど、このゲームは気持ちにもサイフにも余裕のある人向きなんだよね。

2 ファイヤープロレスリング

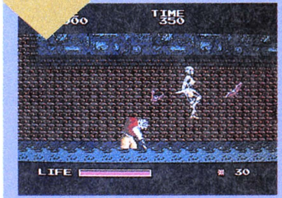
前回	—○
最高順位	2
ヒューマン	
6,300円	
6月22日発売	
971点	



プロレスファン待望の一作が予想以上の売れ行きを見せた。やり込むほどに強くなる、技の豊富さが最大の魅力。

3 ニンジャウォーリアーズ

前回	—○
最高順位	3
タイトー	
6,200円	
6月30日発売	
549点	



『究極タイガー』に続くタイトーの第2弾。前作同様に出来が良く、前作同様に品薄だ。後悔する前に店頭へ急げ!!

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格	発売日	最高順位
4	—○	504	ヴァリスII(CDロム)	日本テレネット	¥6,780	6月23日	4
5	—○	349	パックランド	ナムコ	¥5,200	6月1日	5
6	2○	301	凄ノ王伝説	ハドソン	¥6,500	4月27日	2
7	5	267	ナグザットオープン	ナグザットソフト	¥6,300	5月30日	5
8	10	166	妖怪道中記	ナムコ	¥4,900	'88年2月	7
9	1○	153	パワーゴルフ	ハドソン	¥5,800	5月25日	1
10	—	126	わいわい麻雀	ビデオシステム	¥5,800	6月19日	10

売り切れ情報

アニメファンなどから熱烈な支持を受けた『ヴァリスII』が発売直後に売り切れとなった。おかげでチャートでも4位どまりだけど、本誌の出る頃に再び出回るということなのでウレシイね。



『天外魔境』ついに発売

やっとこ発売されたという感じの『天外魔境』が期待の高さからは順当な、しかしCDロムのソフトとしては初のチャート1位を飾った。4位の『ヴァリスII』と力を合わせて、CDロム本体の売り上げをどこまで伸ばせるか。業界の期待も背負ってタイヘンだ。

期待の新作では2位タイの『オーダイン』、『パワーリーグII』の票の伸びが目立った。また、いろんなジャンルのソフトに人気が分散している点にPCソフトの成熟を感じるぞ。

期待の新作 BEST6

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名
1	1	405	イース(CDロム)	ハドソン
2	2	264	ダライアス(CD・カード)	NECアベニュー
2	—○	264	オーダイン	ナムコ
2	—○	264	パワーリーグII	ハドソン
5	3	238	弁慶外伝	サン電子
6	—○	223	S(スーパー)桃太郎電鉄	ハドソン

2位 パワーリーグII



☗試合が終わると、全ホームランが再現される。あの快感をもう一度。

●調査協力店 キディランド(原宿店、立川店)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック各店舗(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)

アクセル全開！　超ド変速的GMコーナー第2回!!

GMおっかけ最前線



♬♪♬

ナムコサウンドチームを直撃!!

7／21にサイトロンから発売された『-G.S.M.NAMCO2-』のサウンドの制作もとであるナムコサウンドスタッフを取材することができた。今回は、そのインタビューの中から、一部抜粋して作曲者の生の声を聞いてみよう！

♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪



⬅ズラーっと揃ったナムコサウンドスタッフの方たち。実際は、もっとひょうきんなんだから！

作曲者の苦労って…?!

ひろべー：アーケードとPCエンジンで曲を作るのに、そんなに区別はないんです。PCエンジンなどは最初から6声使えるので、ハード的な制約はあまり受けないので、曲を作るときはあえてアーケードとPC用と分けたりはしないんです。あくまでも、そのゲームに対するイメージを優先してやってますんで……。

めがてん：アーケードに比べれば、かなり制約はありますが、今までの家庭用ゲームと比べると、かなり扱いやすくなってきてます。Huカードの容量も増えてきてますから、メモリの面でもほとんど制約は受けませんね。ただ、1つあげるとすれば、音色に乏しいということです。

ひろべー：結局、自然のうちに限られた中で曲ができてっちゃうんですよ。

ショパン：僕自身、あまりPCエンジンにタッチしたことはないのですが、いつも曲の展開に気を使いますね。それで、毎回作品ができた後に思うんですよ、「失敗したなぁ」って（笑）。

このCDの聞きドコロ

めがてん：『メタルホーク』を担当したんですが、あのゲームはもともとイメージ優先のゲームなんで、効果音が大きくて、BGMはあまり聞こえないんです（というユーザーの声が多かった）。そういう面で今回のCD化は、すごく価値があるものだと思っています。また、世界初の試みで、カラオケモード（?）なるものをつけたんです。これは、キーボードをひける人に、「CDを聞きながら一緒にひいてほしいなぁ」という思いから考えついたんです。

PC：レコーディング上の苦労などは？

めがてん：CDのためにサンプリングを乗せ代えたことと、肩にギブスをはめたままだったのでコンパネに手が届かなかったことです（笑）。

PC：ひろべーさんは？

ひろべー：『ウイニングラン』は、僕の作った曲の中でも、普通の曲としても聞けるように意識して作ってあるんです。それでいて、いろんなワザを使ったりして……。サウンドの独り立ちというわけじゃないですが、そういう面でも、オリジナルとアレンジをじっくり聞き比べてほしいですね。

PC：ほかには何か……。

ひろべー：あのデカイ筐体（笑）をスタジオに持ち込むことはできないので、特別なプログラムを組んで、実際にプレイしてるかのようにシミュレートしながらレコーディングしたんです。プレイを再現するのが大変だったんですが、かなりゲームの世界を味わえるものになってると思います。



⬆『スプラッター』『ウイニングラン』などのアレンジを収録。

ショパン：『スプラッターハウス』というゲームの曲ということもあって、イメージがかなり固まってしまったんです。その分アレンジに力をいれました。音色にこだわって作ったので、「同じ曲でも、こうも違うものか？」というのを、聞きながら感じとってほしいですね。

PC：今日はありがとうございました。

参加スタッフ

ひろべー



☆プロフィール

最初はゲームの企画で入ったはずなのに、上の開発のほうから「音屋がたりない！」と言われたのをきっかけに、サウンドのほうに転向。

代表作

『ウイニングラン』

めがてん



☆プロフィール

もともとグラフィックで入ったが、たまたま社内で見かけた音なしゲームにBGMをつけたのがきっかけで、サウンドのほうに転向。

代表作

『ドラゴンスピリット』

ショパン



☆プロフィール

もとから音楽で入ってきたのは、この方だけ。入社したばかりだけど、近々発表になる入社2作め（まだ秘密）への期待も大きい！

代表作

『スプラッターハウス』

イラスト／杉山真理



ムッシュゴリグリ鈴木・ド・ヤコペッティの優雅な生活
第一話　正義の男チェルノブイリの巻
作・しろー大野とその下僕
彼の名はムッシュゴリグリ鈴木・ド・ヤコペッティ(22)どこにでもいる工事のおじさんである彼はこれから運命の激流に見舞われる
ふー 一服するか
はっこんな所に10円が!!
しかも昭和64年とみた!
いただき!!
はたして64年か
おーい ヤコペッティ あぶねえぞ !!
う…… 63年……
ヤコペッティ !!
うーむ
はっ!!
こ…ここはドコだ!!
気がついたかねヤコペッティ君
くるり
オレの10円はドコだ
私はスイエイ＝ハヤーイ博士



突然でおどろくだろうが君の頭の中には原子炉がうめこまれている。
むなななななにぃ？
側頭部のマークは制御棒
奥歯には変身スイッチがある
そう君は正義の男超原子チェルノブイリに変身するのだ!!
カッ
だめかい？
それでは君の下僕たちを紹介しよう
こっちへ来てくれたまえ
泣かないで
まず第一の下僕はトカチェフ
トカチェフ？
次の下僕はイヌ
わん
イヌゥ？
ロボットに変型する
最後にマグロ号
だめかい？
それならば
最後の手段！
娘の桜子だ
どおりゃ
変身!!
こうしてヤコペッティは正義の男 超原子チェルノブイリとなった。



わがまま
桃太郎チーム絵日記
PEACH BOYS MESSAGE
桃太郎伝達
ももたろうでんたつ
Vol.6

これがスタッフだ!!



さくま将軍 老中桝田省治 若年寄飯塚裕之

将軍：さくまあきら／老中：桝田省治／若年寄：飯塚裕之
旗本：薄谷正和、井沢寛、原口一也／大奥：増田景子、松本多津／所司代：服部隆彦／
大名：土居孝幸、関口和之—以上が桃太郎チームスタッフです。

ついに完成!!『S桃太郎電鉄』

ファミコン版『桃太郎電鉄』とは、似ても似つかぬ、まるっきり違うゲームになってしまった『スーパー桃太郎電鉄』!! ほとんど新作といっていいほどの変わりようだ。さくま大将本人も、手伝った桃太郎チームスタッフも、まさかこんなことになるとは思わず、できあがってみてビックリ!! とにかく派手で、楽しいぞ!!

いやあ、やっと完成しました、『スーパー桃太郎電鉄』!! つらくて長い8か月間でした。スタート当初は、ファミコン版の改良のつもりだったから、もう少し簡単にいくかと思っていたのだが、いざ始めてみると、ああでもない、こうでもないと、試行錯誤の連続。一時は、どうしてもうまくいかないから、PCエンジン版の製作をあきらめようか、などという話が、さくま大将とスタッフの間で真剣に討議されたりしたほど。それが、今年の2月ぐらいから、急転回をみせ、あっという間に、ゲームの骨格ができてしまった。ところが、今度は締め切りとの闘いの毎日で、さくま将軍もスタッフも、体の休まることのないつらい日々を送ったのだ。で、完成した今はゆっくり休養しているかというと、もう『新・桃太郎伝説』にとりかかっているのだった!!

ポスターも完成!!



➡これが『スーパー桃太郎電鉄』のポスターなのだ!! もうじき、ゲームショップの店頭に貼られるだろうから、注意していてくれ。ちなみに『スーパー桃鉄』の発売日は、9月15日に決定(したようだ)。ただし、初回の発売本数が、それほど多くなさそうなので、ちょっと出遅れると、売り切れてしまうかもしれない。できれば、お店の人に頼んで予約するなりして、買いのがしのないようにしてほしいのだ。



➡これが『スーパー桃太郎電鉄』のパッケージイラストだ。土居さん入魂の力作だぞ。ゲームの中に登場するキャラクターたちが所せましと並んでいて楽しそうだろ。ただし、ナマズだけは、途中でボツになったので、ゲームには出てこないのだ。

大きな文字では書けない㊙伝達

大きな文字では書けないけど、PCエンジン版『桃太郎伝説』は、タイトルも『新・桃太郎伝説』となってしまって、ほとんど内容は、新作に近いらしい。→

たづちゃんの

桃太郎チーム観察日記

梅雨が去り、夏来れども夏休みは来ない！ の巻

6月×日

『S桃鉄』の桃太郎チーム内の作業は、全部終わり！ 休む間もなく、さくまさん、桝田クン・飯塚クンは『桃活』の打ち合わせに、札幌ハドソンへと旅立ったのです。



➡カニ供養塔前のさくま氏。後ろはテストプレーヤー荒木田氏。

6月×日

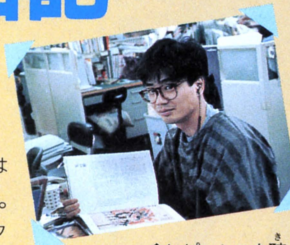
『S桃鉄』の資料を片付け、ガラガラだった本棚が「鬼」や「仏教」や「歌舞伎」の本、毎日さくまさんから出される20枚以上のシナリオで、またまた満杯になってきた！

6月×日

桝田クン・飯塚クンの『桃活』コンビ、連日夜中まで打ち合わせ。アクションゲームで3分以上遊べない私にも「きっとエンディング見られるよ」と、桝田クンが言ってくれるからアクションのにが手な人も、乞う御期待！

7月×日

仕事人間、桝田クンの最近の趣味は音楽鑑賞…。CDウォークマンを肌身離さず持ち歩き、



⬆レピッシュを聴き、歌舞伎の本を読む桝田クン。

「レピッシュ」・「ブルーハーツ」・「筋肉少女帯」などなど、日本のロックバンドのCDをそろえて、聴き続け…。「勉強になるなー」とつぶやきつつ、電池取り換える姿に、ゲームとロックの関係はいかにと、私、悩んでしまう今日この頃です。それじゃ、またね！

？？？？ 桃太郎チームQ＆A ！！！！

何でも教えちゃいます!!

桃太郎チームの製作状況

Q．ぼくは『S桃鉄』を買う予定があるので「桃達」をくわしく読みました。そしたら、もうテストプレイをしたということです。だから製作が順調にすすんでいるということなので安心しました。桃太郎チームのみなさんいっしょうけんめいがんばってください。

東京都・野田貴裕

A．ヘイっ。かんばってます。『S桃鉄』のテストプレイは延々2か月以上かけたので、ゲームバランスはバッチシのつもりです。こんなにテストプレイに時間を費やしたゲームって珍しいんじゃないかな。

ハドソンは8時間ビデオで録画して、早送りで再生してバグ捜しをしたそうです。スタッフ大満足のゲームをお楽しみくださいっ!!

Q．おーい!! ファミコン版の『桃太郎伝説』やらPCエンジン版の『桃太郎伝説』、『桃太郎電鉄』も2種類あるし、『桃太郎活劇』も出た日にゃ、どれがどれだかわかんねーよ。わかりやすい言い方ないのか？

足利市・うんちカード

A．実は私らもだんだんわからなくなってきて会議でいつも混乱する。一応いまのところ『ファミ伝』『ファミ鉄』『スパ鉄』『桃活』『新・桃』『桃伝II』と略称しています。

Q．『桃太郎伝説II』は『桃太郎外伝』という題名にするって本当？

大阪市・浦東孝仁

A．『桃太郎伝説II』はそのまま。PCエンジン版の『桃太郎伝説』が、『新・桃太郎伝説』という題名で、ほぼ決定しそうてす。

『新・桃』はMAPもシナリオも、ファミコン版の破片すらないような内容になってしまったので「新」の文字を冠しました。

Q．『桃太郎伝説II』には、仲間がいるんですか？

神戸市・桃太郎紀行

A．いるどころか、たくさんいるよ。数は言えないけど。『新・桃』のほうではMAP上を10人以上のキャラがつながって歩くイベントなんてのも予定されてるよ。

Q．『凄ノ王伝説』を作った岩崎氏が『桃伝II』の製作に参加するという噂がありますが絶対にやめてください!! あの人は㊙FCで『ドラクエ』の悪口をたくさん言ってた人です!! 堀井さんと友人のはずのさくまさんがあんな人を参加させるなんて許せないっ!!

福岡市・ロトの娘

A．でも堀井くんは『凄ノ王伝説』を大絶賛してたよ。PCエンジンの機能をフルに生かした大傑作だって言ってたんだから。

最近、岩崎は「ゲーム界の泉谷しげる」と呼ばれて熱狂的なファンと、大嫌いだというアンチ派が急増してるそうです。おもしろいね。



桃太郎伝達 プレゼント!!

今月のプレゼントは、ピンク色もあざやかな「桃太郎ビニールバッグ」。これは、ハドソン社の夏休みのキャラバンなどで、ゲーム大会に参加した人がもらえるもの。両面に桃太郎とお供がバッチリ印刷されていて、元気がでる一点。

「桃太郎伝達」にご意見・ご質問などのハガキを書いてくださった方の中から10名にさしあげますから、ハガキのスミに「バッグほしい」と書いて、〒102千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F「㊙PCエンジン・桃伝係」まで。

↘MAPも似てるけど、前のMAPが思い出せないくらい改良されて、旅立ちの村の位置も変わってしまったらしい。村の中もFC版よりも、より印象的に改良していくうちに、だいぶ雰囲気の違うデザインになってしまっているらしい。これからPCエンジンならではのMAPデザインが加わったら『桃伝』と呼べるのだろうか。

MAC

波にのる、風にのる、地球の回る七色の音にとびのって、やってきましたMACベガ～～～ス！ キミの憧れのプレゼントを手に入れるため、カジノクイズMACベガスで荒稼ぎしてくれっ！

もうすっかりおなじみになったMACについて、簡単に説明しておこう。

「一定の点数を集めると、豪華なプレゼントが必ずもらえる、オイシイカード」と覚えておくといい。

下の表がその賞品と必要な点数だ。そして右ページについているのが、キミが集めるMAC（カードと呼ぶには、ちょっと薄い気もするが、気にしないように）なのだ。毎号20MACずつ付いているが、同じ号のMAC（表面に番号がついている）は40MAC分しか使えない。

毎号20MACずつコツコツ貯めていくのもいいが、それでは欲しい賞品になかなか手が届かない。そう思ったら、"裏技的達人"や"どすこいサロン"などのコーナーにハガキを送ってスペシャルMACを狙ってみよう。

そして、もうひとつの高額MAC入手方法が、このカジノクイズ・MACベガスなのだ。

定額のMACを払ってクイズに応募、正解者の中から抽選で数名に、賭けたMACの数百倍の配当MACが贈られるとゆーワケなのだ。

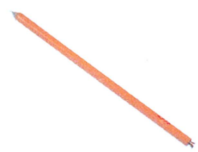
さあて。キミはどーする？

1


㊙ステッカー 25MAC

2

㊙ボールペン 50MAC

3

㊙シャープペン 200MAC

4

㊙専用原稿用紙 300MAC

5

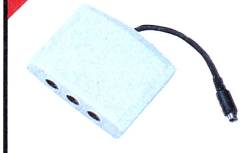
MACホルダー 500MAC

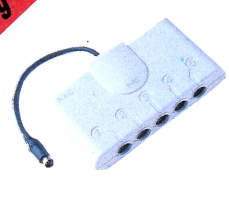
6

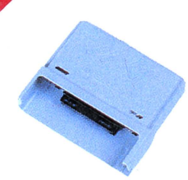

㊙テレホンカード 670MAC

7

㊙Tシャツ 1,200MAC

8

ジョイタップ3 1,500MAC

9

マルチタップ 2,100MAC

10

AVブースター 2,500MAC

11

ソフト(¥6,000以下) 3,000MAC

12

ターボスティック 3,250MAC

13

アスキースティックエンジン 3,500MAC

14

ソフト(¥7,000以下) 4,000MAC

15

ラジコンカー 10,000MAC

16

カメラ 10,500MAC

17


ウォークマン 11,500MAC

18

セガ メガドライブ 12,500MAC

19

CDプレイヤー 13,500MAC

20

PCエンジン 14,500MAC

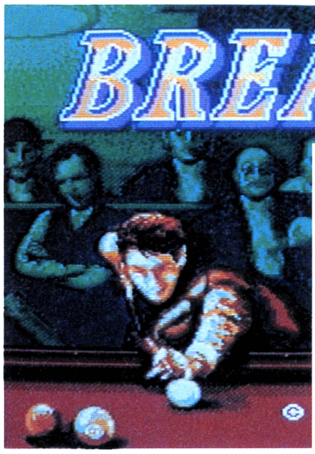
今回は新作発売順予想クイズなのだ

夏、いやあ夏はいいねぇ。つーわけで今回は夏の新作ソフト発売日クイズだ。

下にどどんと並んでいる新作ソフト５作品を、発売日順に並びかえてほしい。もちろん、早く発売される順に、だ。(勝)PCエンジンを、毎月欠かさず買ってるキミには、カンタンすぎる問題だろう？ ナニ、わからない？ 先月号を探して読みなおしなさいって。

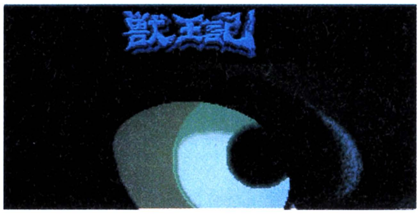
ただし、発売予定中のソフトに関しては10月号の発売予定情報が解答になるのでお楽しみに。

答えを書いちゃった人、発売日が遅れないように祈ろうね♡



⬆①

⬇②



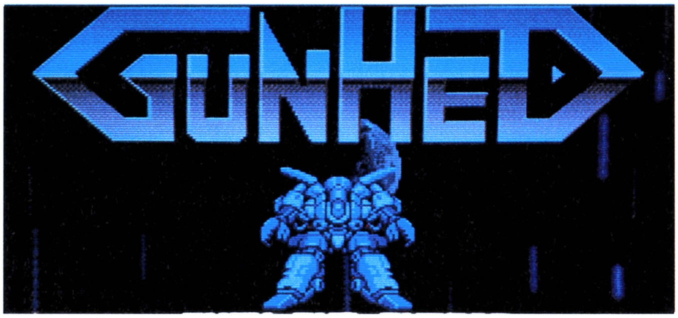
➡③



⬇④



⑤⬇





ベルベットな味わいのMACベガス

えーと。今月のMACベガスはいかがでしたか？　問題はカンタンだし、楽勝でしょお？　え……？　運まかせすぎる？　そこはそれ紳士の殿堂・カジノクイズMACベガスは、ギャンブルをするコーナーですもん。運だって実力のうち♡

さて、MACベガス支配人より、読者の皆様にお知らせです。現在、MACベガスでは、クイズの出題者を大募集中です。ディーラーとなって、読者に挑戦状を叩きつけてみたい方は、クイズの内容・方法等を簡単にまとめて、「MACベガスクイズ募集係」まで！　優秀作は誌上で採用、もちろん優秀なディーラーには、2000MACのボーナスMACをさしあげます。

われこそは、という皆様のアイデアをお待ちしてます！

第３回ＭＡＣベガスにおいて、一部写真の間違いがあり、読者の皆様を大変混乱させてしまうこととなりました。お詫び申し上げます。また、このクイズの正解が存在しないため、応募者全員から抽選で当選者を選ばせていただきます。以後、このようなことのないように注意いたしますので、御了承下さい。

第2回(7月号)の当選者

第2回(7月号)のスケルトンクロスワードクイズの正解は『ジライア』でした。

下の10名の皆様に各2000MAC贈ります。

揚岩恵司(北海道)、高木裕史(福島県)、塚本明郎(茨城県)、久保田浩二(神奈川県)、井上秀一(神奈川県)、藤崎達也（新潟県)、中藤　智（静岡県)、佐藤知久（静岡県)、橋本憲典(大阪府)、安達恵司(大分県)、

今月のレート

応募料MAC………5MAC

配当MAC………1500MAC

当選人数………20名

応募のきまり

●MACベガスに応募する方へ

官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年令(学生)、電話番号を書いて、MAC右下の数字（点線の中の三角の部分）を１枚切って貼り、「MACベガス⑨係」に送って下さい。旧MACを使う人は、5MAC分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送って下さい。

●MAC賞品プレゼントに応募する方へ

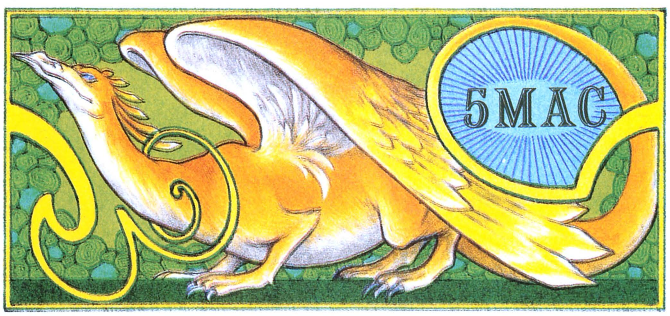
規定数のMACを集めたら、そのプレゼントがもらえるぞ。ただし同じ番号（MARUKATSU890901という数字）のMACは8枚までしか使えないぞ（旧MACは2枚まで、ウラワザ等の採用者、ベガスの当選者に贈られるスペシャルMACは何枚でもOK）。

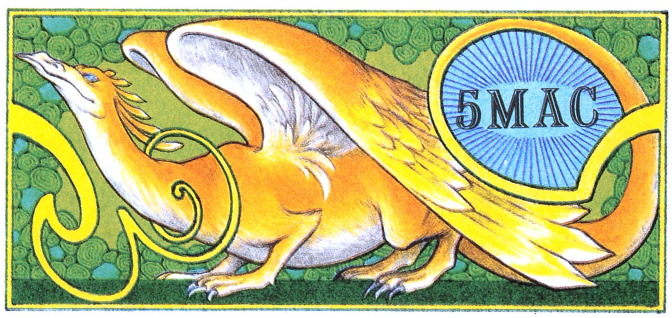
住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望商品の番号(11・14はソフト名)、MACの賞品に加えてほしい物を書いた紙と集めたMACを封筒に入れ、(1～3の賞品希望者は、自分のあて先を書き62円切手を貼った封筒も同封して下さい)「MAC係」に送って下さい。

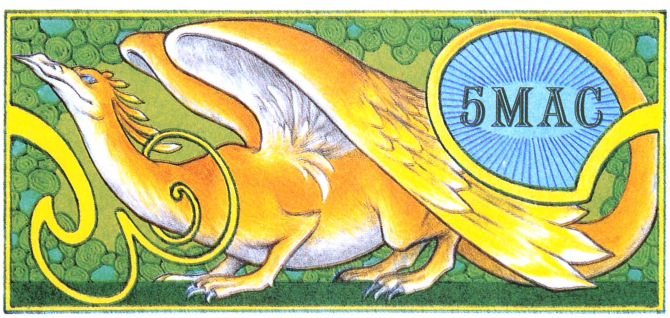
●あて先

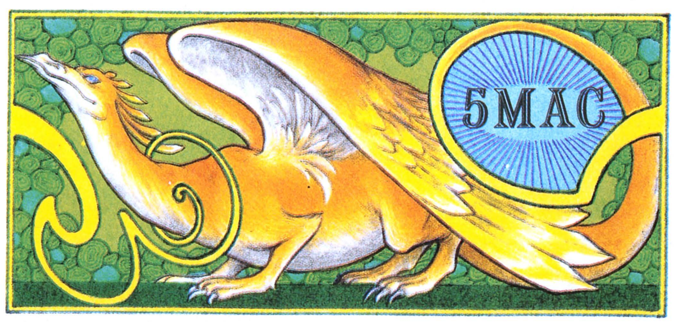
〒102 東京都千代田区九段南4—7—16
市ヶ谷KTビル4F㊙PCエンジン編集部
「MACベガス⑨係」または「MAC係」

MACベガスのメ切りは8月28日(必着)









NEW Soft 延長戦 TIMES

みなさま、お待たせ!! 今月もいろんなジャンルのおいしい新作をたっぷりとりそろえて、延長戦がスタートするぞ。しっかりチェックしないとソンしちゃうぞ!!

都留照人の実戦株式倍バイゲーム

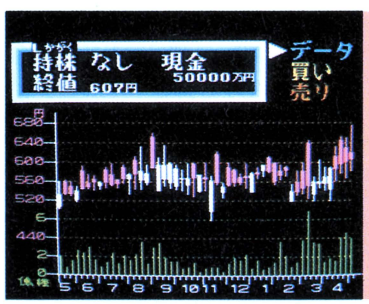
インテック／10月発売予定／¥9,800／SLG



"株"でお金もうけするのは、大人だけのものではない!! というワケで、難しいマニュアルを覚える必要もなく、簡単に"株式"のポイントを楽しめるシミュレーションだ！

日本は今、財テクブーム真っ盛り。なかでも、株を扱ってもうけるのが主流だ。しかし、財テクや株という言葉を知っていても、実際の内容についてはイマイチ難しそうで興味を持てなかったんじゃないだろうか?

このゲームは、株取引を売買のみの簡易化したシミュレーションにして、初心者でも楽しめるようにしている。ゲームとしての、最大のポイントは、12銘柄の株のうちどれが大きな値動きをするかを予想して、もうけを得られるように売買すること。本物の株式相場にも通じる、都留先生の教えのもと、キミは平社員から社長まで勝ち進めるか!?



⬅本格的な、株価変動や扱い数を示しているグラフ。これを見て、これからの値動きの予想を立てるのだ。ひと目で先読みしようぜ。



⬅設定された制限期間内に、目標額に達すれば、次のレベルへステップアップ。



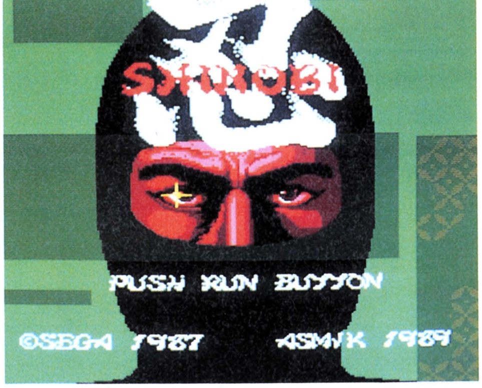
⬆いろいろな会社の株が、12銘柄表示される。ひとつのシナリオを終わらせると、実在の有力株もわかるぞ。



苦しい戦いを乗りきったなら、キミを支えてくれた女のコ達が、喜んで恋人になってくれるのだ。

現代に甦る東洋の神秘、ザ・シノビ！

忍・SHINOBI



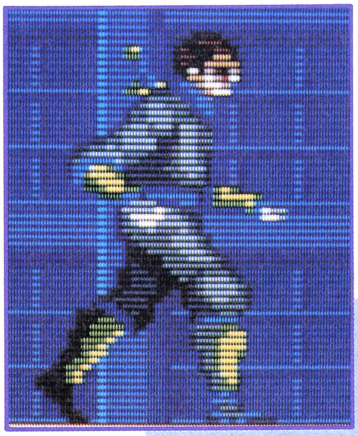
ついにPCエンジンにも、忍者ブームの嵐が吹き荒れるのか？　アメリカのニンジャムービーそのままのノリの『忍・SHINOBI』！　アーケード、セガMK-IIIで人気を博したゲームだけに、発売日が待ち遠しい今日この頃なのだ。

アスミック／10月発売予定
価格未定／ACT

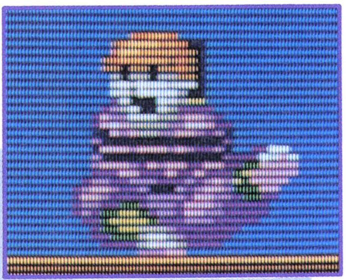
アメリカン忍者のシレツな戦い！

この物語はA国で起こった、熾烈なニンジャの戦いの記録である。どこの国にも光と闇の世界がある。このA国にも闇の世界が存在していた。伊賀の血を引く「忍」一派、謎の犯罪組織「ZEED」である。永らく2つの勢力は抗争をさけ、平和状態を続けていた。ところが、最近「忍」の部落で、子供忍者の誘拐が相次いだ。

忍者たちは必死で手がかりを捜し、誘拐犯の正体が「ZEED」だとつきとめた。麻薬や武器によって、世界制覇を狙う「ZEED」は、子供忍者を誘拐し洗脳して、悪の手先にしようとしていたのだ！　邪悪の野望を打ち砕くため、ニンジャマスター、ジョー・ムサシの孤独な戦いが今始まった!!



子供忍者を救え！



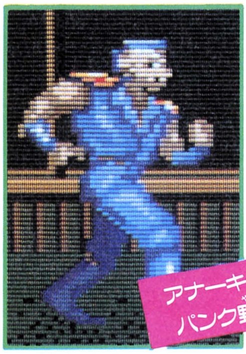
ジョー・ムサシ

幼い頃より忍者としての修行を積み、若くして体術と忍術の奥義を極めた男。得意の手裏剣と驚異の跳躍力、究極の忍法で悪に立ち向かう。

子供忍者

A国の大都市、L市の郊外にある山間の小さな「忍」の部落にて日々、体術と忍術の修行に励む少年、少女忍者たち。ムサシの助けを待っている。

SHINOBI・ジョーに次々と襲いかかるZEEDの強敵たち！


アナーキーなパンク野郎

➡ジョー・ムサシにスタコラと近寄ってきてケリをくらわす。


蛮刀使い

➡蛮刀と盾を装備している。盾を使いこちらの手裏剣を防ぐ。


ピストル野郎

➡ピストル片手に襲ってくる。弾を込めるときにスキあり。


ナイフ野郎

➡ナイフ一本で突っ込んでくる。素早いので注意。


ニンジャ軍団

➡緑、青、赤、黄、黒とカラフルなZEED忍者。


スパイダーマン？

⬆カベにへばりついて、近づくと襲ってくるミョーな奴。

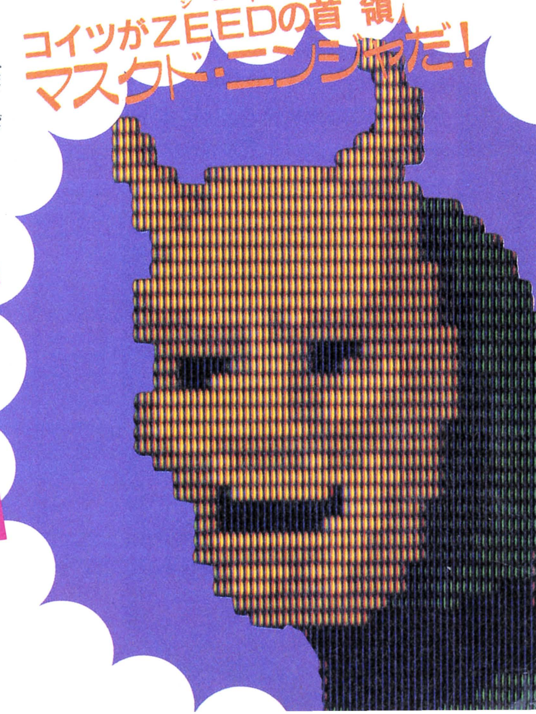


 　イラスト　しろー大野

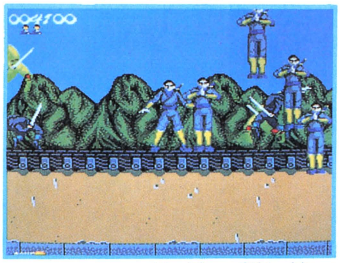
ちょいやー！



ニンジュツ・マジック、これが"忍法"だ!

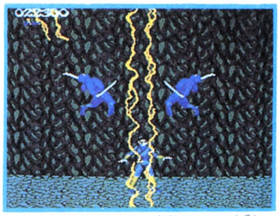
手裏剣以外のもう１つのジョー・ムサシの武器、"忍法"。ジョー・ムサシの日頃の修行により生みだされたそれは、まさに忍者の究極奥義である。その"忍法"は３種類。光の速さで動きまわり、敵を威嚇しつつ攻撃する分身の術、雷雲を呼び、雷を自らの肉体に吸収、蓄積し、放電する稲妻の術、そして、大気の流れを利用し、それを増幅させ竜巻を発生させる竜巻の術だ。これらの"忍法"は各面で1回だけ使うことができる。敵に囲まれたときやピンチのときに使おう。

分身の術



⬆ジョー・ムサシが印を結び、呪文を唱えることにより炸裂する忍法！　分身の術は、ジョー・ムサシの分身攻撃で画面上のすべての敵に大ダメージ、または死をあたえる術だ。やっぱり忍者の使う代表的な忍法だけあって、『忍・SHINOBI』の分身の術はド派手！　見ていて気持ちいいぞ。

稲妻の術



⬆バリバリバリッと炸裂する稲妻の術が敵忍者群に襲いかかる！

竜巻の術



⬆竜巻の術は敵を巻き込み、さらにカマイタチで切り刻む忍法だ。

各面ごとに忍法を有効に使う場所があるぞ！



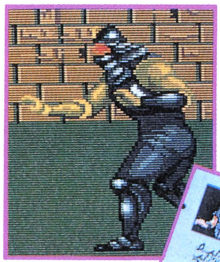
闇の犯罪組織・ZEEDを壊滅せよ!



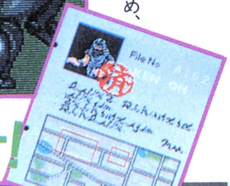


MISSION-1・テロリストを追え！

ビル街より始まるこのステージは１面ということだけあり、まだまだZEED軍団の攻撃は甘い。が、油断をしてるとアナーキーなパンク野郎のケリでやられてしまうゾ。１面のボス、火炎使いのKEN-OHが途中で出てくるが逃げてしまう。面の最後にコイツと戦うのだ！　ヤツの弱点は顔。誘導火炎をよけつつ攻撃しよう。分身の術でフィニッシュ！



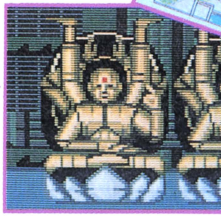
⬅ニョのウドの大木め、おまえなんか済！





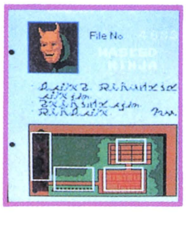
MISSION-2・補給基地を叩け!

岩場から補給基地へと続く２面。ここからZEEDの忍者軍団が戦線に加わるため、キビしくなってくる。敵忍者は色によって性格が異なるため、それぞれの攻略法を見つけよう。ボスはマンダラ。分身の術をいつ使うかが、このボスとの戦いのポイントだ。しかしボスはマンダラだけではない。





⬅３面をしきるロブスター。赤いヨロイで身をかためた大男だ。



⬅４面のラストで待ちかまえているZEEDの首領、マスクド・ニンジャだ！

ムサシの戦いは続く……

マンダラを倒したからって、マンゾクしてはいけない。今までの戦いはあくまで序章！　ジョー・ムサシの戦いは今始まったばかりなのだッ！

Writer's Note

PCエンジン、ニンジャゲーム第２弾(?)『忍・SHINOBI』。文句ナシのキャラアニメーション、アーケードに限りなく近いBGM。「最高だゼ！」と、いいたいが、あの、射的のようなボーナス面がないのと、忍法を使うときの「ちょいやー！」のボイスがないのが残念！　難易度はかなり高いがオススメの１本だ。　(火炎忍者ますぢま)

宿敵、上杉謙信と対決だ!!

武田信玄



戦国時代の名武将、武田信玄の活躍がゲームになった。といってもSLGじゃない。なんとアクションゲームなのだ。諏訪頼重や上杉謙信などの軍勢を相手にド迫力のチャンバラアクションが繰り広げられる。SLGに疲れたら、アクションゲームでスカッとするのもいいかもね。

エイコム／7月28日発売
¥5,600／ACT

全4ステージ、4人の武将を相手に戦おう

ステージ1



ステージ1は諏訪頼重の軍との対決だ。最初のステージだけあって、マップは横スクロールだけのカンタンな構成。敵も足軽みたいなのや鎖がま、槍ぐらいなもの。サクッとクリアしてしまおう。

ステージ2



ステージ2は、小さな丘や川辺を舞台に小笠原長時の軍勢との戦いが繰り広げられる。このステージからは鉄砲隊が登場。遠くから攻撃してくるイヤなヤツ。槍や鎖がまもゾロゾロ登場してくる。

ステージ3



お次の敵は村上義清。地形は山がちで、たてスクロールの石段が多い。このステージでは、諏訪頼重や小笠原長時がザコとして登場してくる。こんな時はヘタに相手をせず、逃げた方がいいかも…。

ステージ4



いよいよ宿敵、上杉謙信との対決だ。このステージは谷があったり、行き止まりがあったりでかなりむずかしい。おまけにステージ1～3までのボスキャラがザコとして登場。キミは謙信に勝てるか？

階段や橋もあって、マップは立体的なのだ

マップは、斜め上から見下ろしたような立体的マップで、橋があったり階段があったりでリアルなカンジ。でも操作は、上に行きたきゃ上を押すというようにカンタンなのだ。



NEWSoft TIMES

技と技がぶつかりあう ド迫力の戦闘!!

このゲームの見どころは、ゲーム全編に繰り広げられる多彩な戦闘。刀で斬りつけてくる足軽たち、鎖がまや槍、鉄砲を持った敵や各ステージのボスなど、いろんな攻撃パターンを持った敵が登場する。しかも、こいつらは持っている武器でこちらの攻撃を防いでしまうこともある。こいつらに対抗するために、敵を倒し経験値をかせいで、必殺ワザを修得するのだ。必殺ワザは風・林・火・山の4つ。この4つのワザを駆使しなければ上杉謙信には勝てないのだ。



⬆宿敵、上杉謙信との対決！　謙信はなんと手裏剣を使うことができるのだ。



⬅序盤の強的、鎖がま。この攻撃は痛い。



⬆ステージ3のボス、村上義清は大砲で攻撃をしてくる。ぐずぐずしてるとヤバイ！　速攻で倒してしまいたいのだけど……。

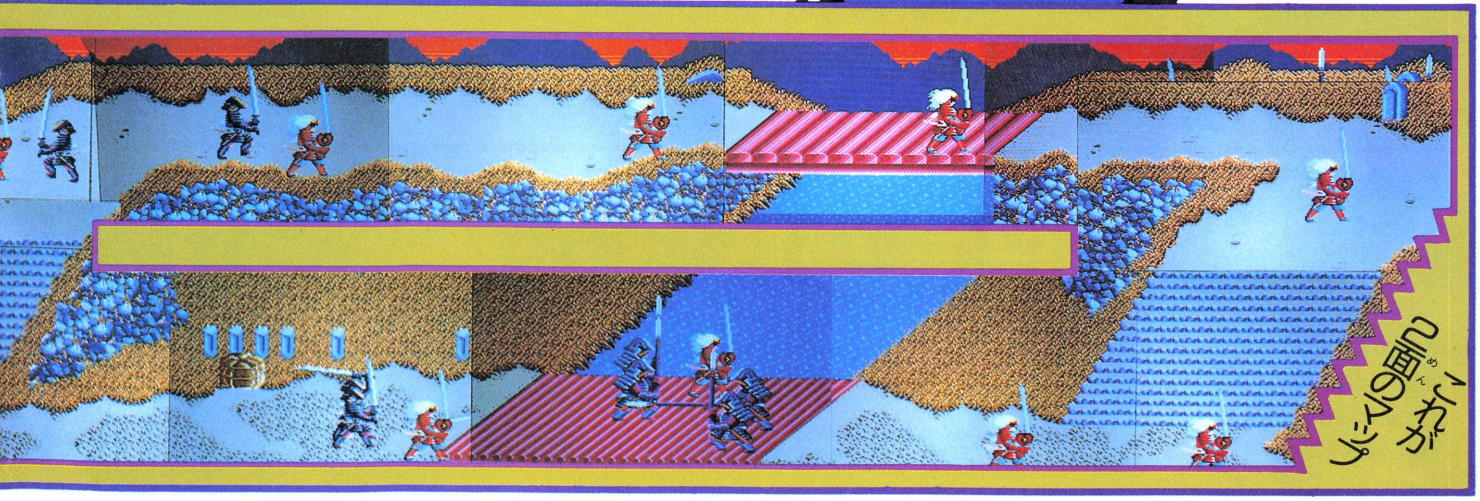


⬅足軽とつばぜりあいになった。①ボタン+方向キーでけっとばせ!!



⬆鎖がま隊のより、数倍も強力だ。





必殺パンチでノックアウトだ！

ブルファイト リングの覇者



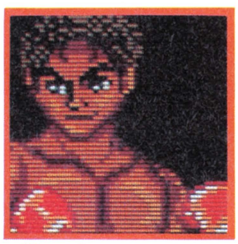
ジャブ、ジャブ、ストレート！ ボディーブローだ、アッパーだっ！ とどめは必殺マルカツパーンチ！ てなわけで、とにかくボタンを押す指に力が入りっぱなしで、関節が痛くなってしまうほど、興奮させてくれるボクシングゲームがコレなのだ。

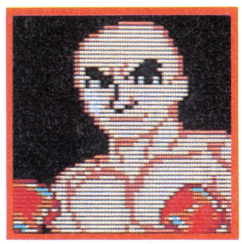
クリーム／11月下旬発売予定
￥6,300／SPG

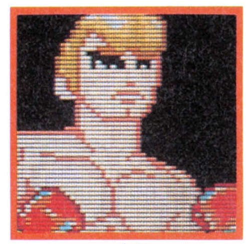
めざせ！ 世界チャンピオン

ボクシングの世界チャンピオンになること。それがこのゲームの目的だ。まずプレイヤーは、自分の手足となるボクサーを選ぶ。チャンピオン候補生は右の8人。この中から好きなボクサーを選べる。パンチ力のあるヤツ、動きのすばやいヤツ、スタミナのあるヤツなど、8人のボクサーはそれぞれタイプが違う。タイプが違えば、操作したときの感覚も違ってくるから、何回かテストプレイしてみて、自分がいちばん使いやすいと思ったボクサーを選ぶといいだろう。プレイヤーが選ばなかった残りの7人は、ライバルとして立ちはだかることになる。

8人のボクサーたち

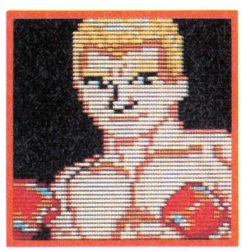

⬆守り、攻めともバランスのとれたボクサー。初心者向き。


⬆圧倒的パワーを持つが、スピードとスタミナがたりない。


⬆スピードは抜群だが、パワー不足。連続攻撃で勝負だ。


⬆とにかくタフ。なかなか倒れないが、パンチ力は弱い。


⬆スタミナ不足が弱点だが、パワー、スピードともに優秀。


⬆スピードが遅い。防御をマスターしていればかなり強い。


⬆動きの速さが特徴だが、打たれ弱さが気になる。


⬆動きは遅いが、タフさがそれをカバーしてくれる。

勝つも負けるもトレーナー次第!?

ボクサーの次は、トレーナーを選ぶ。トレーナーは選手の成長のカギを握っている。パンチ力中心に鍛えてくれるトレーナー、テクニック中心に鍛えてくれるトレーナーなど、トレーナーが違うとボクサーの成長のしかたが変わってくるのだ。弱点を強化してくれるトレーナーを選ぶのが得策だろう。

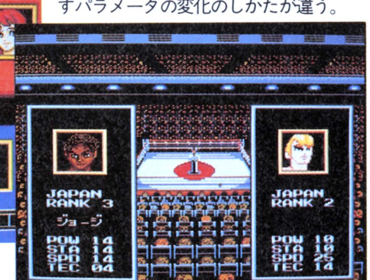


⬆トレーナーも8人いるけど、ボクサーが未熟だと面倒をみてくれないヤツもいるぞ。



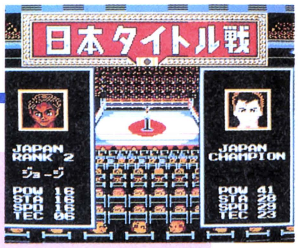
⬆試合中のアドバイスの内容も、トレーナーの個性によって違うのだ。

⬇トレーナーによって、選手の能力を示すパラメータの変化のしかたが違う。

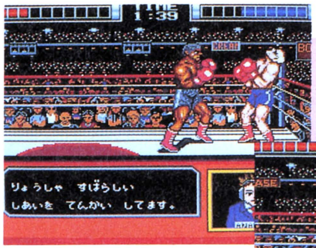


まずは日本タイトル奪取！

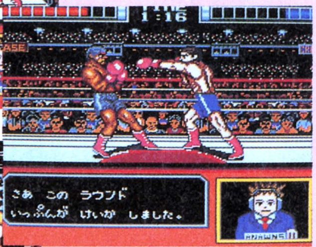
ボクサーとトレーナーが決定したら、さっそく日本タイトルめざして試合開始だ。ボクシングは、ただパンチをくり出せば勝てるほどアマくない。パンチ力のある選手にうかつに近づけば、カウンターパンチをくらってしまう。相手の動きをよく見て、タイミングよく接近して、的確にパンチをくり出すことが大切だ。また、相手のパンチをうまくかわし、空振りさせてスタミナを消耗させるのも重要な戦法。練習してマスターしよう。2試合勝ち進めば、日本タイトルに挑戦できるぞ。



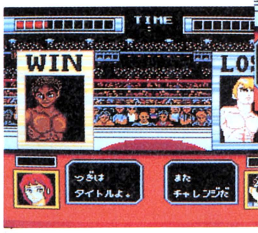
➡第1の難関、日本タイトルマッチ。チャンピオンはなかなか強いぞ！



⬅相手のガードのスキをついて、的確にパンチをヒットさせろ！



⬇スウェイングなどで相手のパンチをかわし、ムダ打ちさせてスタミナを消耗させる。



⬅よーし、勝ったぞ。2連勝すれば、日本タイトルに挑戦だ。

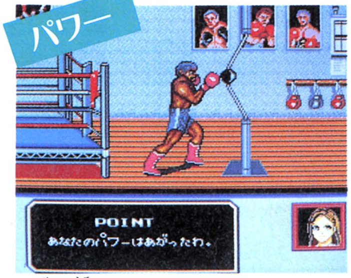


➡やったぜ！ 日本チャンピオンだ。次は東洋タイトルをとるぞ。

トレーニングでパワーアップ

日本タイトルを取ったら、東洋タイトルへむけて猛特訓。パワー、スタミナ、スピードのうち、どれかひとつを重点的に強化できる。弱点を補強するか、優れた面をさらに鍛えるか、それはプレイヤー次第だ。特訓は、どれもなかなか難しい。とくにスタミナやスピードの特訓は、操作法をしっかりマスターしていないとつらいぞ。

パワー



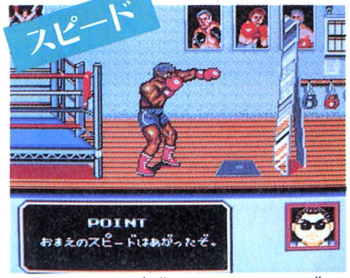
⬆揺れ動くパンチングボールをタイミングよく打つ。リズム感がモノをいう特訓だ。

スタミナ



⬆前方から飛んでくるボールを、ディフェンス技を使ってガードしよう。

スピード



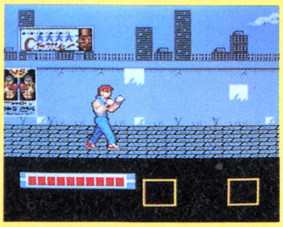
⬆トレーナーの指示どおりにパンチを出したり、ガードしたりする特訓。

ほかにも2つのプレイモードがあるぞ！

ファイティングモード

アクションゲームが楽しめるぞ！

自慢のパンチで、町の悪漢どもをやっつけていく、痛快アクションゲームが楽しめるモード。途中、アイテムショップで買い物をしたり、情報を集めたりする要素もある。ステージの最後、強敵とのボクシングの試合に勝てば、ステージクリアだ。



⬅横スクロール画面。敵キャラが襲いかかってくる。

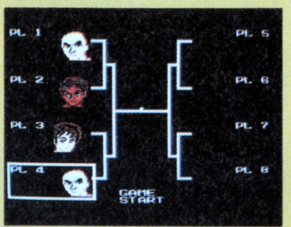


➡ショップでは、回復アイテムなどを売っている。

サバイバルモード

最高8人でトーナメントプレイ！

スポーツゲームはやはり対戦モードがなくっちゃ！ というわけで、このモードは、マルチタップを使って友達と対戦するモード。登録できる人数は最大8人。コンピュータとの戦いとは、まったく違う興奮が味わえる。盛り上がるぞ！



⬅8人の中から好きなボクサーを選び、セットする。



➡さあ、試合開始。やっぱり対戦は燃えるぜ！

NEWSoft TIMES

愉快、軽快シューティングゲーム

モンスターレアー

WONDER BOYIII

ハドソン／8月31日発売／¥5,800／ACT



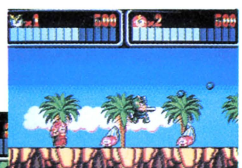
アーケードからの移植ゲームとして、かなりお買い得度の高い内容を持った1本。ビジュアル・サウンド・アクションと、どの要素もプレイを気持ちよくしてくれること間違いなしだ！　目いっぱい期待していてくれ!!

とてもスムーズな操作性と楽しいサウンド

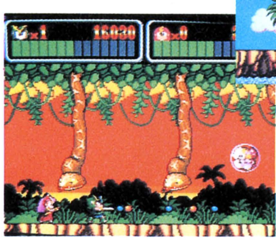
前号でもカル〜く紹介したんだけど、今回はさらに詳しい内容がわかったので、それらを順にお伝えしたい。

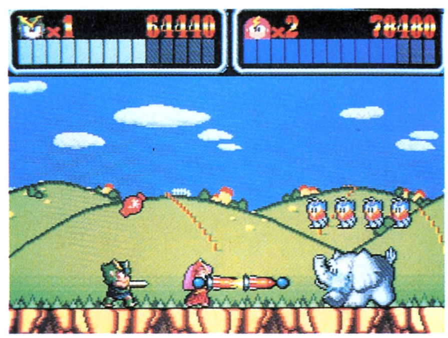
まず、気になる部分といえば、即難易度にもつながってしまう操作性。これは、プレイヤーに、ストレスを感じさせることもなく、思った通りに動かせるのでOK!!　アーケード版で設定されていた2P同時プレイは、途中参加こそできないけれど、味方の頭に乗っかって大ジャンプ！　などもスムーズにできて良好な感じ。

グラフィックに関しては、完全な移植がなされているので、特に言うことナシ。全編に流れる各ステージごとのBGMは、軽快な南方系のノリでコミカル冒険アクションを十分に盛り上げてくれる内容だ。まだ開発中だけれど、発売が待ちどおしいゲームだ。



➡敵キャラを撃ち倒すだけではなく、ジャンプでフルーツを出すことが大切。



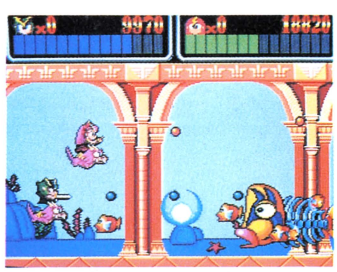


⬅右側の妖精は、無敵化と高得点をもたらす。

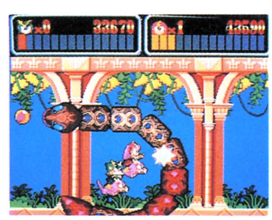
➡2ラウンド以降には、ワニ、象、岩など耐久力のある敵も出てくる。

ROUND5までのボスキャラ紹介

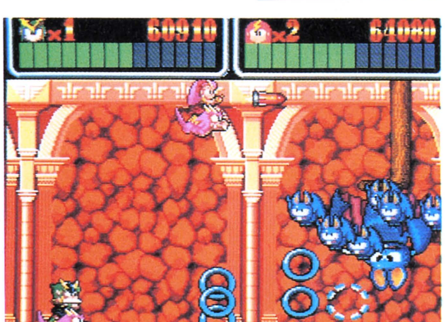
と〜んでもなくイジワルな奴はいないけど、どれもひとクセあるボスたち。ひとまずは、そのお姿を楽しんでくれ。

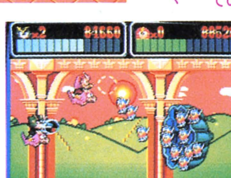


⬅ボスは、撃ち続けると色が赤くなっていって、最後に大爆発!!



⬆大ヘビは2面のボス。この辺まではボスはほとんどザコ!?





⬅4面のサブボスは蜂の巣。苦労して倒すと、次に女王蜂がいきなり襲ってくるぞ。



➡5面では、大ドクロが登場だ。

⬅3面ボスのコウモリ。翼をひろげて、小コウモリを大量に飛ばす。

レオ&プラプリル



⬅2頭身がカワイイ、主人公の2人。ゲームの途中で、立ち止まってると表情が変化。

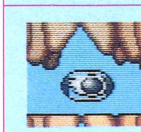
逃しちゃならぬアイテム表



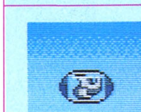
レーザー
貫通力のあるレーザー。威力と射程の長さで、わりと使いやすいのが特長。



ミサイル
射程が極端に短く、2発しか撃てないけど、威力は1番なので対ボス用に最適。



ファイアーボール
前後2方向に発射できる。1Pでプレイするときや、後半のステージで頼りになる。



スパイラル
マイキャラの周囲を、バリアのように回転する。しかし、敵の弾は防げないのがネック。



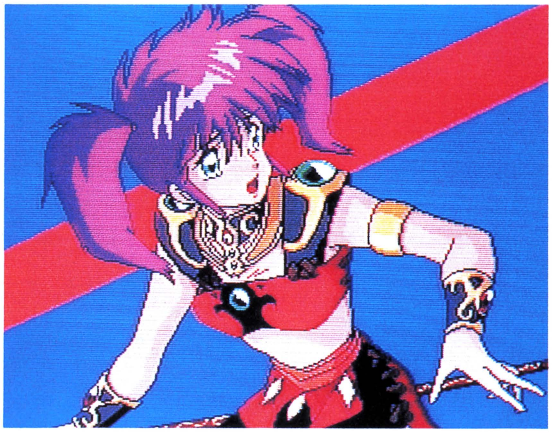
ワイドリング
広範囲に広がるのが特長。威力はないけど、空中の敵を倒すのには1番。



ビッグファイアー
たまにしか出ない強力なアイテム。うず巻き状に巨大な炎を出す。連射はできない。

惑星ノーグを、悪の手から救い出せ!

コズミックファンタジー 冒険少年ユウ



日本テレネット／11月下旬発売予定
価格未定／RPG

少年ユウは、宇宙の平和を守るコズミック・ハンター。ふとしたことから巻き込まれた惑星ノーグの危機を救うべく、巨大な悪に敢然と挑んでいく！　アニメーター越智一裕氏による熱血宇宙冒険RPG『コズミックファンタジー』は、キミたちの熱い期待に応えてくれる超話題作。CDロムならではのアニメとサウンドが、はるかな宇宙の旅へ連れていってくれるぞっ。

人々の幸福を奪う憎い敵の正体は？

正義の味方コズミック・ハンターとして活躍するユウ少年は、ある日、宇宙海賊を追跡中に、正体不明の戦闘機軍団に攻撃され、惑星ノーグに不時着した。愛機アルジャーノンのウエポンコンテナを破損され、武器のほとんどを失ったユウは、ハンドガンやポータブルシールドといった最少限の武器を手に、相棒の生体メカ「もんも」とともに、とりあえず近くの村へと向かう。そこで彼を待っていたのは、疲れきった村人たちの姿と、彼らをおびやかす悪者たちの噂。これを黙って見過ごしちゃコズミック・ハンターの名がすたるぜ、とばかりに、ユウ少年の正義の血が騒ぐ。

ノーグの地上に四散した武器やメカを取り戻し、悪者たちに立ち向かえ！　使命感をメラメラと燃やして旅に出るユウ。これが、正しい熱血少年の姿勢なのである。旅の途中で出会った美少女サヤは、魔法を使える心強い味方。ユウの冒険に花を添えてくれるぜ！



⬆宇宙海賊を追っているうちに、惑星ノーグの上空で、突然何者かの攻撃をうけたユウ。はたして彼の運命は!?



⬆ユウの前にあらわれた、ネコのような不思議な生き物。彼はいったい何者なのであろうか!?

さて、冒険のあらすじを聞いて、早くもウズウズしてきちゃった諸君。あせる気持ちはわかるが、発売までもう少し待ってあげよう。越智氏をはじめとするスタッフが、よりパワフルなゲームめざして猛然と製作中だからね。



➡マップ画面。ここ惑星ノーグでの移動画面だね。



⬅こちらは戦闘画面。敵に出会うとこのモードに切り変わるんだ。

強敵 四天王

大地のガイア



大気や大地を媒体とした妖術を使う、巨人。恐ろしい怪力の持ち主だそうだ。その一撃をまともに受けたら、ひとたまりもない。心してかかれ！

水のニーナ



四天王のリーダー的存在。美しい姿をしているが、その性格は残虐にして冷酷。水や氷の妖術を得意とする。

風のシルフ



風のように気まぐれで、しかも恐るべき戦闘力を持つ美少年。ユウとの間に、奇妙な友情が芽生えていく……。

炎のジル



醜く焼けただれた素顔を銅の仮面で隠す、不気味な魔女。その素顔を見た者は、たちまち炎に焼かれて死ぬという。しみじみ女の恐ろしさを感じるぜ！

 イラスト／越智一裕

特報！アイ・ジー・エスが新規参入!!

ラインナップソフト3本発表！

うっとうしい梅雨の時期、編集部に晴れやかな知らせが届いた。またもやPCエンジンにサードパーティーが参入するというのだ。その名も「アイ・ジー・エス」。12月にソフトを一挙に3本も発売するそうだ。またまた、PCエンジン界がニギヤカになるぞぉ～！　ということは、またまた仕事が忙しく…。

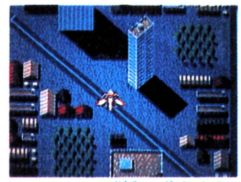
サイバーコア

12月発売予定／価格未定／STG

異形昆虫から地球を救え

惑星探険隊が100年以上の探査飛行を終えて地球に帰還した。そこには見慣れた風景はなく、昆虫生物が支配する異様な世界が広がっていた。生存者はいるのだろうか？　もしいたとしても、このままではすべて昆虫のエサにされてしまう！　探険隊はある惑星で発見した生命体「キマイラ」を使い、地球に再び人類の楽園を取り戻すことを決意した!!

ゲームは縦スクロールのパワーアップ型シューティングゲーム。全8ステージの昆虫軍団を打倒せよ！



⬆キマイラと人類の合体生物『サイバーコア』、発進！



⬆上の写真よりパワーアップした、チョウ型成虫。



⬆カブト虫型・ハチ型・チョウ型・カマキリ型と、全部で4種類の変身ができる。写真はカマキリ型の最強パワーアップバージョンだ。

ワールドビーチバレー

12月発売予定／価格未定／SPG

青春ビーチバレー

話題のビーチバレーがPCエンジンに登場だ。世界各地でコミカルなキャラたちと青春しよう。

ゲームモードはエキシビジョン、トーナメント、チャンピオンモードの3種類。全16チームの中からチームを選び、6つのコートで汗しましょう。



⬆チャンピオンモードをセレクトすると、世界各地のコートを転戦していく。



⬆おおっと、ビーチバレーは砂の上だからって、まさか砂漠のコートとは……。



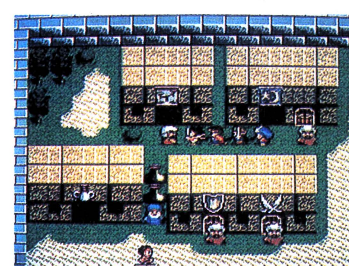
⬆自分のチームと対戦相手は、全部で16チームの中から選ぶ。

シンドバッド　地底の大魔宮

12月発売予定／価格未定／RPG

地底の魔宮大冒険！

アラビアンナイトでおなじみのシンドバッドが主人公のRPGが出るぞ。行方不明の父を捜し、そして、さらわれた王女シェラザードを救いに、旅に出よう！　中世の中東世界を舞台に繰り広がる謎また謎、冒険また冒険のハラハラドキドキRPGだよ～ん！



⬆あやしげなお店が、ちらほら。とりあえず、話を聞いてみるってのが、基本だよね。



⬆最高4人までの、パーティプレイ方式だ。レッツゴーッ！



⬆戦闘開始一っ!!　ちょっとイロッぽいイシュターに見とれて、負けたりするなよ！

実在する18ホールで帝王と勝負！

ジャック・ニクラウスのチャンピオンシップゴルフ



ジャック・ニクラウスといえば、誰もが認めるゴルフ界の帝王。その彼が選んだ世界最高の18ホールを舞台にした、究極の超リアルゴルフシミュレーションが登場するぞ！　ゴルフゲームが、ついに本物のゴルフを超えた!?

ビクター音産／11月下旬発売予定
価格未定／SPG

帝王が選んだ18のホールがキミを待つ!!

このゲームの舞台は、実在するゴルフコースの中からジャック・ニクラウスが厳選した18ホール。3D画面で完璧に再現されたこれらのホールは、どれもみな曲者ぞろいだ。練習モードで十分に修業を積むことが必要だぞ。そして腕に自信がついた暁には、帝王ニクラウスとの夢の対決が待っている！



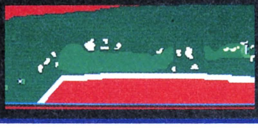
⬅通常のプレイのほかにホールを選んでのプレイ、打ちっぱなしの練習、そしてバッティングの練習ができる。



⬅これがプレイ中の画面。この画面から、ショットに必要なさまざまな情報を入手できるのだ。

ホール紹介

HOLE② Par⑤
14th at ST.ANDREWS



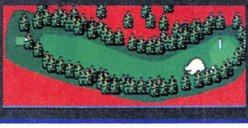
ティショットが非常に難しいホール

HOLE⑤ Par⑤
13th at AUGUSTA



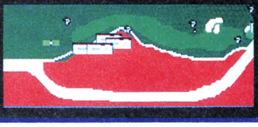
18ホールの中で、最も短いパー5。

HOLE⑩ Par④
10th at AUGUSTA



有名ゴルフコースの中で、最も長いパー4。

HOLE⑰ Par④
17th at ST.ANDREWS



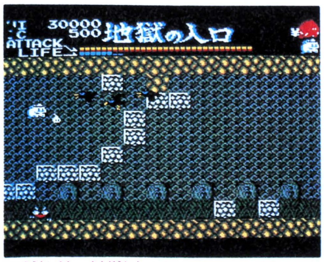
幽霊君

アスク講談社／発売日未定／価格未定／ACT

なんと幽霊が主人公なのだ

MSX2版で好評を博した、コミカルアクションゲームが移植されるぞ。

ゲームの舞台は地獄界。人だまを自在に操る主人公の幽霊君が、閻魔大王に会うために珍道中を繰り広げるのだ。幽霊のくせにちっとも怖くない幽霊君は、果たして地獄界をクリアできるのか!?



⬅キャラクターがかわいいけど、なめてかかっちゃイケないぞ!!

⬇幽霊君の珍道中は、はてしなくつづくのだ!!



画面はMSX版

ニュートピア

ハドソン／発売日未定／価格未定／A・RPG

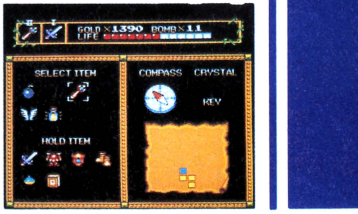
4つの世界が舞台のA・RPG

ゲームの目的は、さらわれた女王様を救出すること。でも、広大な4つの世界で女王様を捜し出すのは至難のワザだぞ。人から入手した情報をキチンと活用して、コンパスを頼りに旅を進めよう。ちなみに戦闘が『ゼル伝』風のACTのため、ゲーム展開がとてもスムーズな点も特徴だよ。



⬅敵キャラとの対決シーンは、指先のテクがものをいうぞ。

➡さらわれた女王様をみごとに救い出すには、アイテム類とコンパスを使いこなすことが大切だぞ。



パラノイア

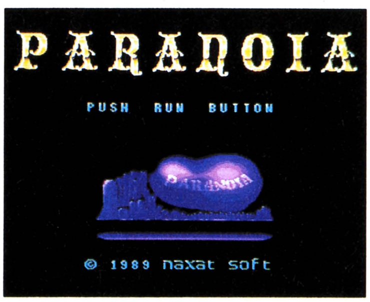
ナグザット／発売日未定
価格未定／STG

魂をかけて戦い抜け!

人は、決定的な死を迎えて"霊界"に旅立つ前、生と死のはざま"幽界"に入るという。そんな世界を舞台にした、ヨコ方向STGの登場だ。

よくありがちなゲームに終止符を打つべく、開発陣が総力を挙げて作り上げたという背景は強烈。ダリの絵画にも似た、シュールな画面がキミを幽界に引きずり込むだろう。

次号では、さらに詳しい情報を掲載するぞ。



⬅完全なる魂の消滅か、生者の世界への帰還か。キミのテクで決まるぞ!

F1トリプルバトル

ヒューマン／12月発売予定
価格未定／SPG

対戦レースの決定版!!

同時に3人まで対戦できる、本格的なレースゲームの登場だ。用意されているF1マシンも、5段MT回転計有りでマシンセッティングもできると、より本物に近い設定だ。

1レース20周という長さや、突然の雨など今までのゲームとは違う、PC版リアルF1GP。今から期待も高まってしまうね。





➡走行テクニックと、うまい作戦を使って、他のプレイヤーに差をつけろ。

⬆走りと共に、刻々と変化するデータも、しっかり本物しているぞ!

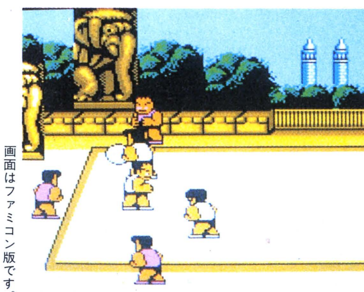
熱血高校ドッジボール部 番外編

ナグザット／発売日未定
価格未定／SPG

人気ゲームの移植決定

アーケードで人気の高い"くにおくん"シリーズ。そのひとつが、ついにPCにも移植されることが決定した。

『ドッジボール部』は、お国柄あふれる外国チームと熱血的な試合をするゲーム。アーケード版では、派手なアクションや作戦要素が楽しめるのがポイントだった。PC版では、どのような内容になるか期待しちゃうね。



⬅ケンカだけじゃなく、運動能力も高いくにおくん。世界一を目指せ。

画面はファミコン版です。

ドラぼっちゃん

ナグザット発売日未定
価格未定／ACT

ドラキュラBOYの大冒険

グラフィックの美しさが好評のナグザット。『ドラぼっちゃん』は、そのナグザットのイメージキャラとして登場した新キャラだ。

ゲームは、まだまだ開発途中なので、正確な情報ではないけれど、いろいろな世界がステージを構成する予定。ドラキュラ界の王子『ドラぼっちゃん』の活躍を、楽しみにしよう。





➡かわいくって個性的なキャラクターばかり。今から楽しみなゲームだね。

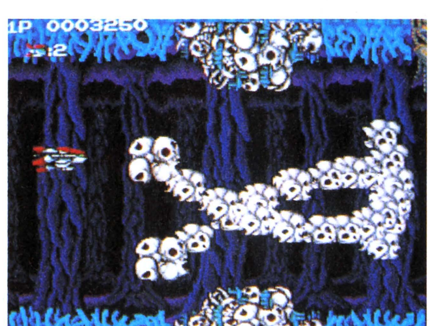
⬆メチャ明るいムードを感じさせてくれる、新プリンスの登場だね。

ヘビーユニット

タイトー／発売日未定
価格未定／STG

ロボット変型STG

戦闘機がロボットに変身するバリバリのシューティングがアーケードから移植されるぞ。タイトルと同じように、内容もヘビー（超ムズ）なゲーム。PCエンジンでどこまでオリジナルにせまれるか、期待して待とう。



⬆アーケード版のグラフィック、おもしろさが、PC版でどう再現されるか楽しみだね。(写真はアーケード版)

COMING SOON 超早耳情報

年末に向けて各社新作を続々発表!

●フェイス／『アリス in ワンダーランド』というソフトを制作中!! ●メサイヤ／『ソル・ビアンカ』(CDロム)『謎のマスカレード』『飛装騎兵カイザード』の3作の制作を発表。

〈その他の発表月未定ソフト〉『幽霊君』アスク講談社／『ダライアス』(CDロム)『ワードナの森』『オペレーションウルフ』『アウトラン』『アフターバーナー』NECアベニュー／『パラノイア』『ドラぼっちゃん』ナグザット／『ブレードランド』ビッグ・クラブ／『アトミックロボキッド』U.P.L.／『ラビオレプススペシャル』ビデオシステム／『サイレントデバッガー』データイースト／『最後の忍道』『迷宮島』アイレム／『ゼビウスII(仮)』『超絶倫人ベラボーマン』ナムコ／『パワーイレブン』ハドソン

TIME SCHEDULE ◉タイムスケジュール

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態	ジャンル	ワンポイント
8/4(金)	めぞん一刻	マイクロキャビン	¥5,900(税別)	Hu-C	AVG	PCエンジンで響子さんに会える
8/8(火)	パワーリーグII	ハドソン	¥5,800(税別)	Hu-C	SPG	パワーリーグをさらにパワーアップ
8/10(木)	ブレイクイン	ナグザット	㊀¥5,500(税別)	Hu-C	SPG	本格ビリヤードゲーム
8/25(金)	F1ドリーム	NECアベニュー	¥5,400(税別)	Hu-C	SPG	F1レーサーをめざせ！
8/31(木)	モンスターレアー	ハドソン	¥5,800(税別)	CD-ROM	ACT	かわいいタッチのACT
8/下旬	ロックオン	ビッグ・クラブ	¥6,700(税別)	Hu-C	STG	パワーアップが楽しいSTG
9/1(金)	ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ	データイースト	¥6,500(税別)	Hu-C	ACT	見事、味方を救出せよ！
9/8(金)	スーパーアルバトロス	日本テレネット	¥6,780(税別)	CD-ROM	SPG	CDロム初のゴルフゲーム
9/15(金)	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥5,800(税別)	Hu-C	SLG	キミも未来の大富豪！
9/中旬	鏡の国のレジェンド	ビクター音産	未定	CD-ROM	AVG	かわいいのりピーを救い出せ！
9/下旬	獣王記	NECアベニュー	¥6,800(税別)	Hu-C	ACT	アーケードそのままの魅力！
9/下旬	ダブルダンジョン	メサイヤ(NCS)	¥5,500(税別)	Hu-C	RPG	2人同時プレイ可能なRPG
9/下旬	DIGITAL CHAMP	ナグザット	㊀¥5,500(税別)	Hu-C	SPG	目の前の敵をたたきのめせ！
9/予定	ネクロスの要塞	アスク講談社	未定	Hu-C	RPG	おなじみのキャラが続々登場
10/27(金)	大地くんクライシス	サリオ	¥6,400(税別)	Hu-C	SLG	牛さんのほのぼのシミュレーション
10/下旬	これがプロ野球！'89	インテック	未定	Hu-C	SLG	なんと野球のSLG！
10/予定	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	未定	Hu-C	SLG	これでキミも株式ツウ？
10/予定	シティハンター	サン電子	㊀¥6,300(税別)	Hu-C	ACT	人気マンガをゲーム化!!
10/予定	忍	アスミック	未定	Hu-C	ACT	悪を倒す忍者が行く
10/予定	Mr. HELIの大冒険	アイレム	未定	Hu-C	STG	待ちに待ったSTG
10/予定	弁慶外伝	サン電子	未定	Hu-C	RPG	史実をもとにしたRPGだ!!
10/予定	竜の子ファイター	トンキンハウス	未定	Hu-C	ACT	宮下あきらのキャラが大あばれ
11/17	ニュートピア	ハドソン	¥5,800(税別)	Hu-C	A・RPG	やってハマレルRPG
11/中旬	バスケット(仮)	エイコム	未定	Hu-C	SPG	バスケットならこれで決まり
11/下旬	ブルファイト—リングの覇者—	クリーム	¥6,300(税別)	Hu-C	SPG	RPG風ボクシング
11/下旬	J.ニクラウス チャンピオンシップ ゴルフ	ビクター音産	未定	Hu-C	SPG	まさに本格派ゴルフ
11/予定	コズミックファンタジー	日本テレネット	未定	CD-ROM	RPG	キュートなキャラの本格派RPG
11/予定	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5,500(税別)	Hu-C	ACT	ナイト2000がしゃべる！
11/予定	ガイフレーム	メサイヤ(NCS)	未定	Hu-C	SLG	RPG的要素タップリのSLG
12/予定	F1トリプルバトル	ヒューマン	未定	Hu-C	SPG	F1レーサーの気分が味わえるぞ
12/予定	アーム・ド・エフ	ビッグ・クラブ	未定	Hu-C	STG	パワーアップを楽しもう
12/予定	パワードリフト	アスミック	未定	——	SPG	ド迫力のドライブゲーム！
12/予定	虎への道	ビクター音産	未定	Hu-C	ACT	中国風のACT
12/予定	ダウンロード	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	近未来の歌舞伎町が舞台！
12/予定	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定	Hu-C	STG	4段階進化型STG
12/予定	シンドバッド 地底の大魔宮	アイ・ジー・エス	未定	Hu-C	RPG	アラビア風ナゾとロマンのRPG
12/予定	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定	Hu-C	SPG	レッツエンジョイビーチバレー
秋/予定	イース	ハドソン	未定	CD-ROM	RPG	パソコンの大傑作がPCに！
年末/予定	桃太郎伝説〈豪華版〉	ハドソン	未定	Hu-C	RPG	ファミコン版以上にパワーアップ
未定	大魔界村	NECアベニュー	未定	——	ACT	アーケードの興奮をキミの手に！
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	未定	——	ACT	飛竜がPCにやってくる！
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT	メルヘンチックなACT
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	ド迫力のデカキャラにビックリ
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	ヘリコプターで3Dを駆け抜けろ
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定	Hu-C	SPG	マニアのためのプロレスだ！
未定	美少女学園(仮)	ハドソン	未定	CD-ROM	ETC	かわいい女の子がいっぱい
未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ハドソン	未定	CD-ROM	ETC	人気まんがの麻雀ゲーム
未定	バリバリ伝説	タイトー	未定	Hu-C	AVG	人気まんがをゲーム化！
未定	オーダイン	ナムコ	未定	Hu-C	STG	コミカルなSTG！
未定	麻雀刺客 麻雀ウォーズ	ニチブツ	未定	Hu-C	ETC	AVG感覚の麻雀ゲーム
未定	麻雀学園 東間宗四郎登場	フェイス	未定	Hu-C	ETC	宗四郎が麻雀で勝負
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定	Hu-C	SPG	リアルなバレーボール

新作ソフト紹介の目次と、記事内容が制作進行上やむを得ず異なる場合がございます。ご了承ください。



アイレム編



タコヤキと女にはちょっとうるさいタコラにとって、大阪はまさに極楽であった。特にアイレムで出会ったふたりの美女をタコラは一生忘れない！

アーケードの人気者『Mr.HELI』がいよいよPCエンジンで登場だ！



⬆これがウワサの『Mr. HELIの大冒険』。コミカルシューティングゲームなのだ！

今回タコラが取材に行ったのは、大阪の南埠頭で開催されたアミューズメントショー…略してAMショーである。個性豊かなギョーカイの人々や怪しげなオタクの人々でゴッタがえす会場で、ひときわ賑やかに目立っていたブース。それが『Mr.HELIの大冒険』や『最後の忍道』などの人気アーケードゲームでおなじみの、アイレムのブースであった。

「ども、タコラです」「あ、どーもぉ」…満面に笑みをたたえて迎えてくれた美女ふたり！　大阪ってのは食い道楽の街と聞いていたが、食べ物だけじゃなく、女の子までオイシそーなのだなっ。彼女たちに案内されて、アイレムの新作『ドラゴンブリード』の画面を鑑賞。色彩の美しさ、ドラゴンの動きのおもしろさは、ちょいと感動モノだぜ。でも残念ながら、こいつはアーケードゲーム。PCエンジンに移植の予定は？「希望が多ければ、あり得ますね」。



⬆販売促進課の真栄田さんと営業の藤原さん。黄色いユニフォームが似合う真栄田さんに、ドキドキ♥

SOFT HOUSE INFORMATION
■ソフトハウス　インフォメーション

アイ・ジー・エス
はじめまして、悪の秘密結社アイ・ジー・エスです!!　12月に悪魔の新作『サイバーコア』『シンドバッド地底の大魔宮』『ワールドビーチバレー』を予定しています。こうご期待！　（北村）

アスク講談社
しのぶれど
色にでにけり
『ネクロス』は
モノやいかにと
人の問ふまで
──────意味ナシ
（亜洲苦　浅川乃氏）

アスミック
子供ニンジャを救え！　闇の支配者を倒せ！　勇者ジョームサシはキミだ。『忍』という名に心が傷むキミも。この秋は忍者になってもの思い耽ってみようじゃないか。　（しのぶ）

インテック
みんな江の島ＴＶゲームアイランドに行くのかな。インテックは7/31～8/2の間、『これがプロ野球！'89』を出展しているから遊びに来てネ！　私待ってます。　（定塚）

エイコム
昨年の今頃学生だった私は、40日間という夏休みを昼寝にゲームに、有意義にすごした。そして今、学生であろうキミたちが有意義な時をすごせるよう、血の汗を流すのであった。（早川）

NECアベニュー
お待たせ！　実に半年ぶりの新作ソフト『サイドアーム』がついに発売！　ノリノリのサウンドで敵をガンガンなぎ倒せば暑さ吹っ飛ぶ爽快感。今年の夏はこの１本でキマリだ！（鈴木）

クリーム
東京、名古屋、大阪で開かれる夏休みＰＣエンジン祭りに『ブルファイトリングの覇者』を出品いたしますので、来られる方は気軽に遊んでくださいね!!　会場でぼくと握手!!　（吉岡）

サリオ


サン電子
『弁慶』の開発ブースの隣であの『アウトライブ』のスタッフがあやしげなＡＣＴを開発中です。なんかすごそうなので個人的にも期待してたりして。『シティハンター』もよろしく。（石川）

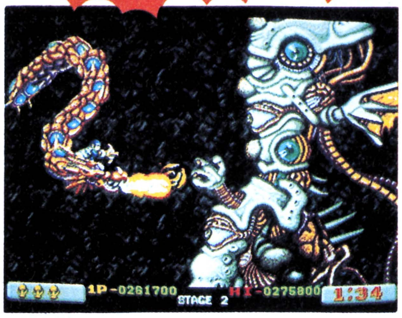
セタ


タイトー
ＰＣエンジン開発スタッフは暑い中真白な体で一生懸命ゲームを作っています。みなさんからの励ましのお手紙待ってます。あて先は、千代田区平河町2-5-3㈱タイトー、です。（山名）

データイースト
………………………………
………………………………
（ナント書イタライイノダロウカ？）それほど独創・独走的な〝サイレント　デバッカーズ″、まもなく発表します。　（タケ）

　クレイアート／石田卓也　イラスト／にんぢゃ

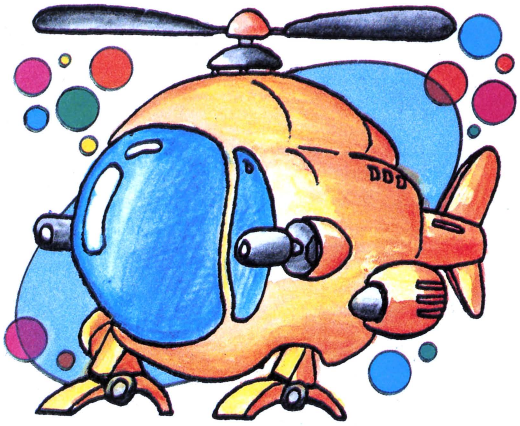
こちら、話題の新作『ドラゴンブリード』





⬆迫力のグラフィックは、さすが！ 早くゲームセンターで会いたいぜ！

⬅すごい混雑のAMショー会場。タコラはカメラマンとハグれちまったぜ。

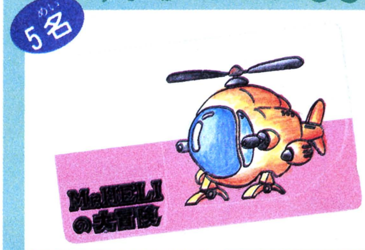


⬆ご存知『Mr.HELIの大冒険』の主人公(?)である。ちっちゃくって丸いけど、なかなかたのもしいヤツである。

やったあ！「ユーザーの意見を、できるだけ反映したいと思ってますから。アーケード版で人気の出たゲームはどんどんPCで出していくつもりです」。おおっと、頼もしいおコトバだぜ。そーいえば『Mr.HELIの大冒険』や『最後の忍道』、『迷宮島』も移植されるとか。「ええ、まず『Mr.HELI』からね。PC版は、アーケードモードとノーマルモードのふたつのモードで遊べるんですよ」。うーむ、楽しみだぞ。「今までにない新しいジャンルのゲームを提案していきたい」と語るアイレムに、期待しよーぜ！

クレクレタコラの戦利品!!

5名



アイレムのキレイなお姉様がたに、ムリヤリお願いしていただいてきたのがこの『Mr.HELIの大冒険』のテレカである。あげるにはおしいシロモノではあるが、涙をのんでプレゼントしてあげよう。

応募方法

プレゼントの希望者はハガキにプレゼント名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F ㊓PCエンジン編集部「アイレム係」まで。

トンキンハウス

『竜の子ファイター』もついに完成!! 発売は10月の予定です。新企画も着々進行中で、第2弾は本格SF・RPGです。タイトルなどくわしいことは次号で!!

（竜の子）

ナグザット

グァテビロリ。ぼくちん死にそう。PCエンジンワールドで新作発表めざしてパコパコ。かわいいコと海ちんに早く行きたいでしゅ。

（タマゴ）

ナムコ

『ファイナルラップツイン』なら、300km/hで看板に激突しても、すぐに平気の平左でレースに復帰することができます。「あなたの生命を守りたい」それがナムコの願いです。

（がんのすけ）

ニチブツ

今、企画室は高校野球の話でもちっきり。スポーツは野球だけじゃないけど、やっぱ夏は甲子園！ でも冷えたビールとPCエンジンも捨てきれないんだよね。

（三浦）

日本テレネット

『ヴァリスII』を6月23日に発売しましたが、発売初日より品切れが続出し、申しわけございませんでした。現在追加生産品が出荷されていますので、よろしくお願いいたします。

（蜃気楼）

ハドソン

最近『スーパー桃鉄』にはまってる北出です。この本が発売される頃はキャラバンに出まわってると思います。東北中心に行きますので「㊓見たよー」って気軽に声かけてね。

（北出）

パック・イン・ビデオ

『ナイトライダー・スペシャル』が発売延期になってしまいました。楽しみにしていてくれたみんなには申しわけないけどその分いいゲームになるようスタッフ一同がんばってます。

（木枝）

ビクター音産

のりピー主演のファンタジーAVG『鏡の国のレジェンド』は、これまでのPCエンジンのゲームを100%変えて9月に登場です。もちろん期待度も100%!!

（南）

ビッグ・クラブ

今、社内では『対戦型テトリス』と『ファイナルラップツイン』が流行ってます。休日の前日は仕事が終わったあとみんなでゲーム大会。気がつくと終電ギリギリです。

（戸村）

ビデオシステム

いきなりですが…暑い!! 本気で暑い。泳ぎに行きたあーい。いざ行かん、ハワイへ…なんて夢を見て、今年の夏はあきらめた開発チーム。そう、快適な開発室で制作進行中。

（山下）

ヒューマン

吉祥寺に城を持つ当社は武蔵野市の夏まつりに出動だ！ 19、20日で20日は『ファイプロ』のゲーム大会をやるよ。近所の人はぜひ遊びに来てね。場所は武蔵野中央公園だ!!

（茶々丸）

フェイス

『麻雀学園・東間宗四郎登場』では麻雀のできない人ができるようになる謎のビデオがついてくる。そしてその中には隠しコマンドが隠されている。なおかつ美女が多数出演！

（大野）

マイクロキャビン

ゴルフゲームで遊びたくなり、おもちゃ屋さんへ行きました。でもたくさん種類があってどれを選べばよいかわかりません。AVGなら、『めぞん一刻』にするのに…。

（大津）

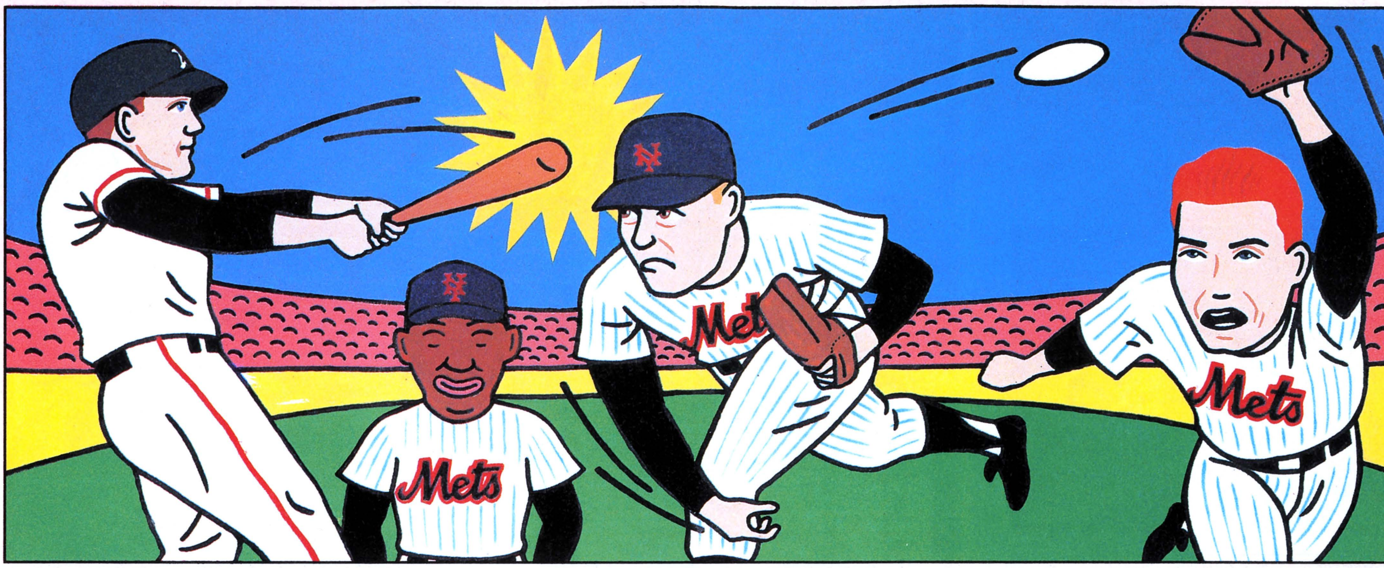
メサイヤ(NCS)

先月はインフォメーションをさぼってしまったような気がするが、まあいいだろう。最近部署内で流行っているのは、メカデザインと××写真。困ったものだ。

（おのぎもどき）

U. P. L.





Illustration／塩見正一

㊖PCエンジン10月号は 8月30日㊌発売！

10月号も3大付録で完勝だぁ!! 付録①はマルカツ㊡ウラワザ事典。これを持てば埋もれたソフトも蘇生するゾ！ 付録②は『スーパー桃太郎電鉄』お楽しみ付録。さてどんな企画が出てくるのかオタノシミ!? とじこみ付録は『イース』!! 本誌特派からの現地報告に期待大。新作は『のりピーの夢冒険』『ヘビーユニット』他。攻略法は『オーダイン』他3本。

達人情報局

は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのニュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

旭川	0166(22)7400
東京	03(236)7200
大阪	06(700)5599
高松	0878(33)9700

ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります）。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介（800字以上）を同封のうえ、封書で右記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊖PCエンジン
「○○」係

STAFF

Editor in Chief ……………………………… 佐藤辰男
Senior Editor ……………………………… 後藤靖彦
Managing Editor ……………………………… 中西文哉
Editors ……………… 松本 剛 北山のり子 木元順一 渡邊由彦 小畑雄二 高木陽一郎 平井 秀 西川真紀 化石ハウス 超音速（渡部功一、西谷英晃） 中村敏彦 玉木成子 羽根正人 安藤 誠
Writers ……………… 藤井康裕 岩崎啓真 中村泰宏 小泉雅也 堀旅士 栗越満太 今村文二 小峯徳司 岡本敦行 山崎拓 増嶋健 遠藤まゆり 岡田直子 丸山秀樹 木村典子 山本裕司 大竹雅法 堀斉 小西康雅
Photographers …… 林久平 倉部和彦 分部辰浩 福家久仁子 林克典 伊豆倉守一 舟喜力 加藤幸広
Designers ………… 12 to 12 ディレクション・ナカ 今野享子 斉藤和代 小林博明 星山英夫 アイル企画 小出高義

月刊 9月号
マルカツ
勝PCエンジン

1989年9月1日／特別定価390円（本体379円）
雑誌コード 13575—9

発行人……………………………………角川春樹
編集人……………………………………佐藤辰男
発行所……………………………………角川書店
住所 ………………〒102東京都千代田区富士見2-13-3
（編集部）03-221-3521
（販売部）03-817-8523
（広告部）03-817-8425
印刷所……………………………………凸版印刷

次号の内容は一部変更となる場合もあります。



PC Engine
かつて、神々をも恐れさせた一族があった――。
獣王記
©SEGA 1988/ NEC Avenue1989
定価 5,800円(税別)
CD-ROM²で、この夏突然発売!!
PCエンジン初のマルチメディア
4M(メガ) Hu-CARDも近日発売。
サイドアーム
人類の最後の望みをかけて今、サイドアームが発進した。ゲームセンターの感動を完全に再現。
好評発売中!
定価 5,400円(税別)
©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.
F-1ドリーム
ゲームセンター版に、「街道レースモード」を加えて、よりパワーアップ。栄光をつかむのは君だ
8/25新発売!
定価 5,400円(税別)
©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.
NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル 〒102
※番号が変更になりました
お問い合わせ 03(288)0330
テープサービス03(288)0880
●平日/午前10:00～午後7:00



月刊PCエンジン 1989 9月号
1989年9月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻第9号通巻9号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523/販売部 ☎03(221)3521/編集部
特別定価390円(本体379円)

凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T4911357509398 雑誌コード 13575-9